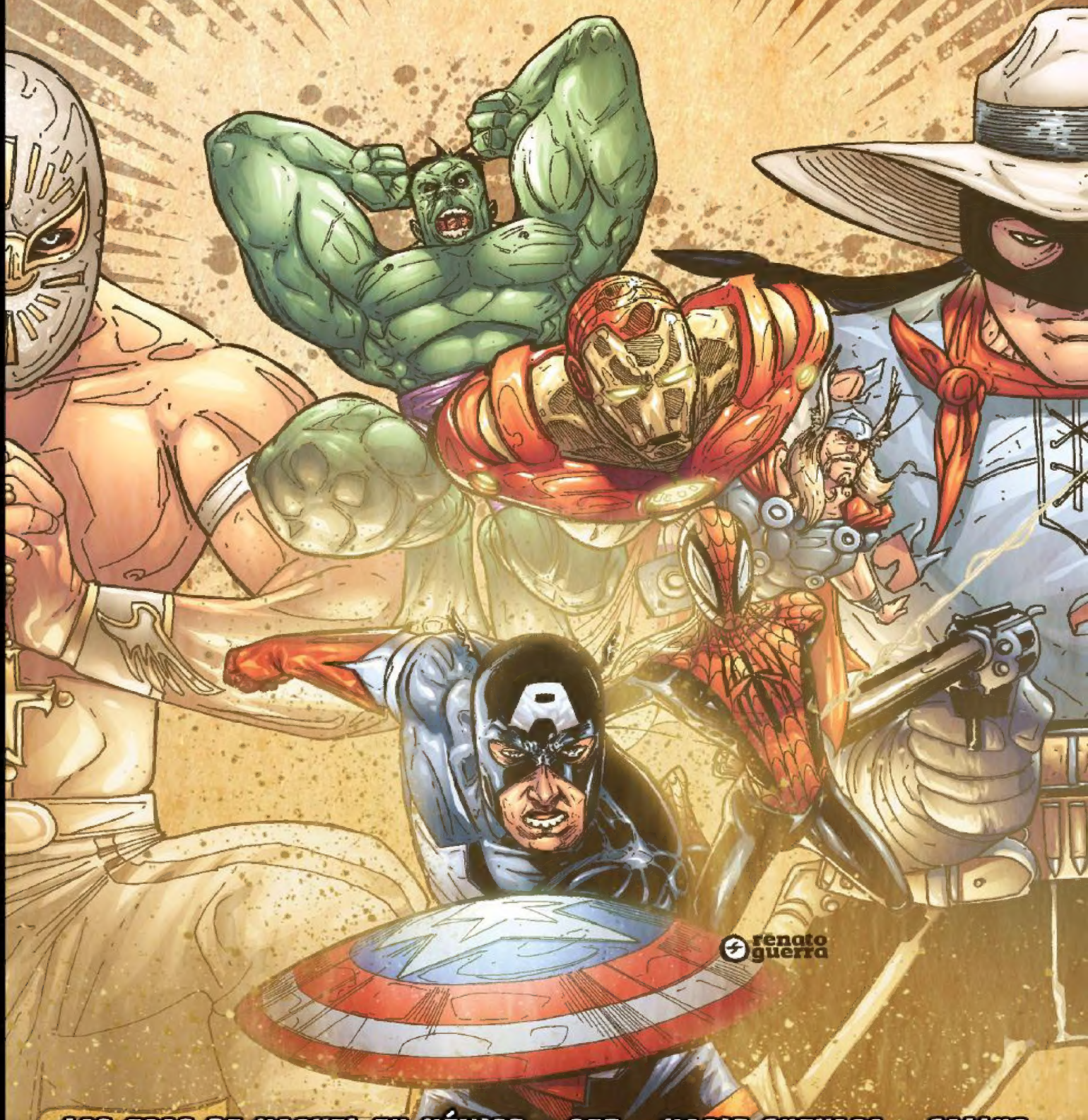
#2

$20.00

COMKAZE

Por amor al (9º) Arte



renato guerra

* LAS ERAS DE MARVEL EN MÉXICO * BEF * MARIO GUEVARA * GALLUR *

COMIKAZE
Por amor al (9°) Arte

En este número:

1 Editorial

2 Frank Frazetta: Amo de la Ilustración Fantástica (2ª Parte) Mauricio Herrera

5 Alex Raymond: El futurista arcaico
Jorge Tovalín

9 Muerte Querida: El Perro
Augusto Mora

10 Casanova: una reseña
Luis Sopelana

12 Mario Guevara: de Pénjamo para el mundo
Everardo Ferrer

16 Mort Cinder
Mauricio Matamoros

19 Parásito
Bef

22 Las Eras Marvel en México (1ª parte)
Everardo Ferrer

27 Marvel vs DC: Guerra y crisis en la pantalla de plata
Rodrigo Vidal

30 Gallur: El maestro Sensacional (2ª parte)
José Miguel Alva

34 La fascinación por lo grotesco
Luis Roiz

37 Babylon King
Nuk 9

40 El Factor Mutante
Everardo Ferrer

43 María Guadalupe o de la historieta de pubertad
Santiago Fernández

46 Smile! The Killing Joke y sus 20 años
Manuel Dávila

PORTADA
Jesús Antonio Hernández R.

01portaveritas@gmail.com
http://portaveritas.deviantart.com/

Arquitecto, diseñador e ilustrador de cómics. Su trabajo ha sido publicado en México, España, Estados Unidos e Italia. Actualmente radica en Querétaro.

COLOR
Renato Guerra

www.renatoguerra.com

Es ilustrador y colorista regio. Su trabajo ha aparecido publicado en revistas mexicanas como *Lamigala*, *Ponx* y *¡#$%&! Cómics*, además de proyectos personales como *Openhaüs*, una antología de comic breve (co-editada, diseñada y concebida por él) con colaboraciones de distintos autores nacionales e internacionales. En su tiempo libre se dedica a tomar fotografías, leer y redactar posts para su sitio web.

COMIKAZE
Por amor al (9ª) Arte

AÑO UNO. NÚMERO DOS.
Agosto de 2008.
Publicación Trimestral.

http://www.comikaze.net
revistacomikaze@gmail.com

DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN
La Marina # 20, Colonia Observatorio,
CP 11860, Delegación Miguel Hidalgo,
México, DF

CONSEJO EDITORIAL
Everardo Ferrer
Marina Gil
David Méndez
Jorge Tovalín

CORRETEADOR EDITORIAL
Jorge Tovalín

DISEÑO
Marina Gil

PORTADA
JESÚS ANTONIO HERNÁNDEZ
[trazo]
Renato Guerra [color]

PIN-UP
Mario Guevara [trazo]
RAÚL MANRÍQUEZ, *Raulman*
[color]

EN ESTE NÚMERO
COLABORAN
JOSÉ MIGUEL ALVA
MANUEL DÁVILA
BERNARDO FERNÁNDEZ, BEF
SANTIAGO FERNÁNDEZ
MAURICIO HERRERA
MAURICIO MATAMOROS
AUGUSTO MORA
LUIS ROIZ, *Carcass*
JUAN CARLOS SILVA, NUK 9
LUIS SOPELANA
RODRIGO VIDAL

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A
EDUARDO ARREDONDO

Certificado de Reserva de Derechos:
04-2008-052116232300-102
Certificado de licitud de contenido
en trámite.

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y/o de homenaje.

Comikaze se imprime en:
Diseño e Impresos Sandoval
Tel. 5793-4152

Comikaze.Revista
@ComikazeNews

EDITORIAL

Una de las partes más valiosas que hemos encontrado al armar esta revista es la interacción que se genera con el público lector (que a fin de cuentas mantiene el proyecto) y la relación que se construye con las personas que nos prestan su tiempo y talento de forma desinteresada.

Además de agradecer a todos nuestros amigos colaboradores, queremos mandar un abrazo al equipo de la *MetroCom* de Tampico, que recibió a ***Comikaze*** con los brazos abiertos. Igualmente, saludamos al buen Salvador Vázquez, escritor de *El Arsenal*, quien nos ha apoyado bastante para promover la revista, tanto en la *Animex* de Monterrey, como por medio del genial *¡#$%& Cómics!*, otro de los proyectos editoriales en que participa.

Ya presumiendo este número de ***Comikaze*** (que cada vez se parece más a un *Reader's Digest*, pero de características *geek*), debemos señalar que además de contar con el trabajo de Jesús Antonio Hernández y Renato Guerra en la portada, incluye el arte de *Bef*, orgullo del cómic mexicano, quien nos honra con *Parásito*, pieza inédita que ha sido rescatada y entintada especialmente para esta ocasión. Tenemos también una cucharadita de dos talentos: *nUk 9*, del colectivo La Parranda, quien da una muestra de *Babylon King*, su próxima obra gráfica, y Augusto Mora (*MAD*), quien ameniza esta *revistucha* con su *Muerte Querida*.

Entrevistamos al talentoso Mario Guevara, quien sigue abriéndose paso en el mercado de EU, y te presentamos la primera parte de un artículo sobre la historia de Marvel en suelo mexicano. Para no olvidarnos de DC, Manuel Dávila nos recuerda lo genial que es leer *The Killing Joke*, a la vez que Rodrigo Vidal debate sobre las diferencias entre el actual cine de Marvel y DC. Por si fuera poco, Luis Sopelana (ese mero, el artista nominado al *Eisner*) y don Mauricio Matamoros (seguramente has leído sus entrevistas y artículos de cine y cómics en cualquier cantidad de publicaciones), reseñan dos obras que debes checar: *Casanova* y *Mort Cinder*.

Esperamos que leer este segundo número de ***Comikaze*** sea tan grato para ti como emocionante de armar fue para nosotros. Una vez más, gracias por **ser *Comikaze***, por apostar tu tiempo, dinero y confianza a nuestro proyecto. Visítanos en **www.comikaze.net**. Y tus comentarios y críticas rudas los recibiremos con gusto a **revistacomikaze@gmail.com**.

¡Te esperamos en el número tres! ***¡Banzai!***

por MAURICIO HERRERA

FRANK FRAZETTA

AMO DE LA ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA *2ª PARTE*

"CUANDO ESTOY SOLO Y CREANDO SÓLO PARA MÍ, LA IMAGEN TIENDE A SER CUALQUIER COSA, MENOS VIOLENTA; SE VUELVE ROMÁNTICA, INCLUSO ERÓTICA. LAS IMÁGENES SON MUCHO MÁS SUAVES, CALLADAS Y ROMÁNTICAS. LA VIOLENCIA QUEDA FUERA DE ELLO. ME ENCANTABA HUIR AL MUNDO DE LA FANTASÍA, DE LAS MUJERES HERMOSAS, LOS DUENDECILLOS, LOS ANIMALES... ÉSTA ES REALMENTE LA MATERIA DE MIS SUEÑOS. LOS CONAN SON LA MATERIA VIOLENTA... ALGO QUE SENCILLAMENTE ME IMPUSIERON."

FRANK FRAZETTA

Después de haber trabajado en las novelas de Conan, Frank Frazetta continuó haciendo portadas e ilustraciones, entre las cuales se encuentran *Egyptian Princess*, *Sorcerer*, *Wolfman* y *Sea Monster*, que son verdaderas joyas, de las cuales en la actualidad podemos ver muchísimos *remakes* a cargo de otros autores. En lo personal, una de mis piezas favoritas de Frazetta fue y será sin duda la portada de *Vampirella* #1.

Las obras que el artista realizó en este periodo, en especial las realizadas en blanco y negro, muestran de manera magnífica el dominio de la atmósfera por parte de Frazetta.

Trasmitir miedo, angustia y a la vez mantenerte interesado con un dibujo requiere un gran manejo de la escena, la iluminación y la síntesis de los fondos, para así sugerir atmósferas densas donde sólo hay papel y tinta.

Ejemplo de esto es su conocida serie de pinturas de Death Dealer (un personaje de aspecto siniestro con un yelmo que sólo permite ver sus ojos rojos, en las cuales podemos apreciar que su arte puede dar paseo por todos esos mundos, sin excluir la fantasía oscura y violenta.

La etiqueta es algo que todo autor teme: escuchar frases *como haces imágenes intensas, muy oscuras* pueden no ser recibidas como el halago que pretenden ser, sino como un *no vemos*

que tus imágenes sean sutiles y elegantes. A esto me refería en la primera parte del artículo cuando comentaba que es muy difícil romper el vínculo con tus imágenes, ya que al firmarlas asumes la responsabilidad de que mostrarán tu visión de las cosas. Y casi todos los artistas, si bien son conscientes de que su visión es personal, tienen el reto de demostrar que esa perspectiva funciona en todas las temáticas, y que dentro de ella caben tanto lo violento como lo amable, lo intenso y lo sutil.

Pero en un terreno más claro, el de la forma, podemos apreciar legados más evidentes: mientras unos artistas contemporáneos de Frazetta abrazaban al realismo o a la síntesis por separado, su obra presentó una ecuación que se volvió la piedra filosofal para muchos autores como Richard Corben, Jeff Jones, Berni Wrightson, Mike Kaluta, John Buscema, Neal Adams, Boris Vallejo, Simon Bisley, Mike Mignola, Joe Madureira e incluso diseñadores de videojuegos como *Akiman* (Akira Yasuda).

Tras conseguir la admiración y el respeto de la crítica y el público, y con el porvenir asegurado, Frazetta se retiró a un pueblecito de Pennsylvania, Strodsbourg, lejos de la civilización. Desde su tranquilo rincón siguió pintando, y para difundir mejor su arte, publicó reproducciones de sus trabajos al óleo en almanaques y posters, y comenzó a realizar de manera esporádica cubiertas de discos y carteles de cine.

Fue en Pennsylvania que conoció al director de animación Ralph Bakshi (autor de las películas animadas *Fritz the Cat* y *The Lord of the Rings*) y sumando la colaboración de Roy Thomas y Gerry Conway en el guión, desarrollaron el proyecto *Fire and Ice*.

El resultado fue una película de animación realizada con la técnica de la rotoscopía, basada en la captura de los movimientos de actores, que tras ser llevada al dibujo lograba un realismo máximo en el movimiento de los personajes.

DatoFRKI

Frank Frazetta realizó carteles de cine para películas como The Fearless Vampire Killers (de Roman Polanski), The Gauntlet (con Clint Eastwood) y la versión animada de The Lord of the Rings.

A pesar de contar con los diseños característicos de Frank Frazetta, la película no tuvo éxito comercial, pero debo decir que es realmente impresionante el ver cómo el resultado visual, en cuanto a la construcción anatómica de los personajes, es fiel al estilo del artista.

La protagonista femenina, Tyra, sigue exactamente el patrón de las chicas que vemos en los trabajos de Frazetta; con el rostro y cuerpo de la heroína de *John Carter from Mars*, *Vampirella* y muchas más. A su vez, el guerrero Darwolf también está muy bien logrado, y nos recuerda al Death Dealer, mientras que los esbirros cromagnon (que son material ideal para caer ante los golpes del héroe) nos remiten en sus rasgos y anatomía a los rivales que Conan el bárbaro vencía en sus pinturas.

Sin duda *Fire and Ice* es toda una experiencia para los *fans* de Frazetta, pero a mi parecer los fondos están fuera de nivel, pues distan mucho de las características locaciones a las que nos tenía acostumbrados el maestro.

Para los realmente interesados, cabe mencionar que *Icon* y *Legacy: Paintings and Drawings by Frank Frazetta* son excelentes libros, una completa muestra de su trayectoria y trabajo, de los cuales pueden buscar la edición en español.

METRO GOLDWYN MAYER presents A MARTIN RANSOHOFF ROMAN POLANSKI PRODUCTION
"THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS"
OR: Pardon Me, But your Teeth Are in My Neck
JACK MacGOWRAN · SHARON TATE · ALFIE BASS · FERDY MAYNE
Story and Screenplay by GERARD BRACH and ROMAN POLANSKI · Produced by GENE GUTOWSKI · Directed by ROMAN POLANSKI

Y el reciente DVD *Frank Frazetta: Painting with fire*, incluye no sólo un nutrido documental sobre el autor, sino también la cinta *Fire and Ice*.

El uso de menús con ciertos efectos *kitsch* es lo único que parece fuera de lugar en el material, pero seguramente cuando en diez años esos efectos 3D y texturas en movimiento se vean increíblemente anacrónicos, el contraste entre la vigencia de la envoltura y su contenido harán aparecer más de una sonrisa.

Nuestro Colaborador

Mauricio Herrera ha destacado como ilustrador y dibujante de cómics para múltiples agencias. Fue uno de los impulsores del proyecto *Mitos y Leyendas* para Salo, del cual fue editor gráfico durante cinco años, realizando más de dos mil ilustraciones de corte fantástico. Actualmente funge como cabeza del colectivo Berserker. Recientemente fue portadista del cómic *Ángel Caído*.

por JORGE TOVALÍN

Alex Raymond

El futurista arcaico

Para mi abuelo Manuel.

"HE DECIDIDO HONESTAMENTE QUE EL CÓMIC ES UN ARTE POR SÍ MISMO. REFLEJA LA VIDA Y LOS TIEMPOS DE UNA FORMA MÁS PRECISA Y ACTUALMENTE ES MÁS ARTÍSTICO QUE LA ILUSTRACIÓN DE LOS MAGAZINES, DADO QUE ES ENTERAMENTE CREATIVO. UN ILUSTRADOR TRABAJA CON CÁMARA Y MODELOS; UN ARTISTA DE CÓMIC COMIENZA CON UNA PÁGINA BLANCA DE PAPEL E INVENTA SU PROPIO NEGOCIO: ES GUIONISTA, DIRECTOR, EDITOR Y ARTISTA A LA VEZ".

ALEX RAYMOND

Empijamado, cada mañana de domingo me deleitaba la pupila con *El Príncipe Valiente* del gigantesco Harold Foster. Pero había alguien más que desde la primera vez captó toda mi atención con su personaje insignia, al cual por alguna razón no he logrado sacar de mi cabeza. El culpable fue un artista neoyorkino superdotado de apellido Raymond, la mente maestra detrás de *Flash Gordon*.

Junto con las aventuras del genial detective Dick Tracy, a cargo de Chester Gould, las tiras *Mandrake*, *Beto el Recluta*, *Tarzan* (también de Foster), *Educando a papá* y la obligada *Nunca falta alguien así*, una gran cantidad de personajes visitaban la casa de mis abuelos cada semana, gracias a las hoy tristemente olvidadas secciones de tiras cómicas que se publicaban en *El Universal* y en *Excélsior* hace ya más de una década.

A pesar de que no se le dedicaba tanto espacio como sucedía con *El Príncipe Valiente*, el trazo de Raymond aprovechaba cada centímetro para asombrarme con su *Flash Gordon*. Había algo distinto en su arte, tal vez esa elegancia y porte en sus personajes, quizás el realismo de sus hombres y mujeres, portadores de rostros y cuerpos fascinantes, que parecían haber sido esculpidos por un talentoso artesano.

Y claro, cómo olvidar esa extraña pero interesantísima combinación de ciencia ficción y fantasía, que fundía las espadas de hierro, los cañones láser, los dragones, los hombres alados y los cohetes espaciales en un solo escenario, como si se tratara de una cosa natural.

MING SE SIENTA SOLO EN SU DORMITORIO, MIENTRAS LAS CAMPANAS DE PALACIO DOBLAN LÚGUBREMENTE.
"¡AH! ¡LAS CAMPANAS! ¡LA EMPERATRIZ HA MUERTO! ¡CÓMO ME GUSTARÍA QUE SE TRATARA DE FLASH GORDON EN LUGAR DE ELLA!"

¿Y quién fue Alex Raymond?

Nacido el 2 de octubre de 1909, Alexander Gillespie Raymond no sólo fue el creador de Flash Gordon, uno de los más grandes personajes de la ciencia ficción, sino también de las tiras *Jungle Jim*, *Secret Agent X-9* y *Rip Kirby*, verdaderos clásicos.

Después de estudiar en la Grand Central School of Art, Raymond consiguió trabajo como ayudante de Russ Westover, creador de *Tilly the Toiler*, y posteriormente asistió a Lyman Young por tres años, dibujando las entregas diarias y dominicales de su *Tim Tyler's Luck*, en una época en la que dibujar historias que el creador firmaba después como propias era una práctica común en la industria.

Para 1933 llegaría su gran oportunidad, cuando el poderoso King Features Syndicate, que sigue activo hoy en día distribuyendo tiras cómicas en publicaciones de todo el mundo (incluyendo México), le pidió a Raymond desarrollar dos nuevos personajes que hicieran frente a la competencia, representada por las populares tiras *Buck Rogers* (considerada la primera *comic-strip* de ciencia ficción) y *Tarzan*, la famosa adaptación de las novelas de Edgar Rice Burroughs.

Surge la leyenda

La respuesta de Raymond, surgida en enero de 1934, fue la creación de las clásicas *Flash Gordon* y *Jungle Jim* (dominicales), a las que se sumó su trabajo en *Secret Agent X-9*, tira diaria escrita por Dashiell Hammett, el reconocido autor de novela policial, que se plantaría como un

digno contendiente de la indispensable *Dick Tracy*, de Chester Gould y su galería de enemigos deformes (antecedente del peculiar lote de villanos de Batman).

Adelantado en varios años luz a la gráfica de Dick Calkins y su *Buck Rogers*, Raymond (que en sus primeras tiras de *Flash Gordon* utilizaba como modelo el trabajo de Foster) terminó estableciéndose como la pauta a seguir en los siguientes años por gran cantidad de autores (podemos decir que no hay cómic de ciencia ficción que no tenga su influencia) no sólo por su trazo realista y característico sombreado, sino por su fructífera imaginación. Esta le permitió plasmar inigualables hombres, bestias y artefactos en escenarios tan atractivos como la ciudad flotante de los Hombres Halcón, las tierras heladas de Frigia o la selvática Arboria, en un entorno que conjugaba lo antiguo y lo futurista, con un toque de *Robin Hood* y las leyendas arturianas.

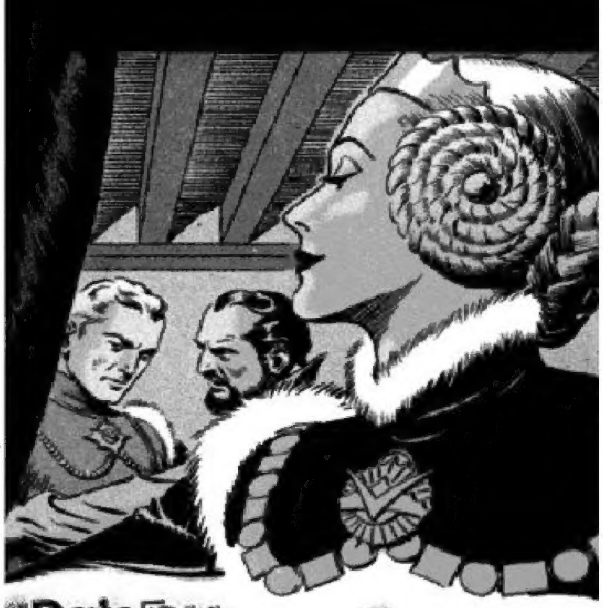
Apenas tres años después de su aparición, Flash, el rubio jugador de polo que había sido secuestrado junto con Dale Arden para evitar la colisión de la Tierra y el planeta Mongo (regido por el tirano Ming, poseedor de conocidísimos rasgos orientales que tanto han sido señalados como muestra del racismo y del *yellow scare* norteamericano de la época), continuó sus aventuras en una larga corrida de seriales cinematográficos protagonizados por Larry *Buster* Crabbe, quien también había personificado a Buck Rogers y Tarzan en el cine.

En 1935, la fama del libertador y sus compañeros de batalla (el doctor Zarkov y los inolvidables príncipes Vultan y Barin), obligó a que Raymond hiciera a un lado la tira *Secret Agent X-9*, para dedicarle más tiempo a sus entregas dominicales, que permanecieron en el gusto de los lectores por largo rato. Sorpresivamente, Raymond se unió como voluntario al US Marine Corp en 1944, durante la Segunda Guerra Mundial, sirviendo en el Pacífico por dos años. A su regreso creó la tira diaria policial *Rip Kirby*, que también gozó de gran éxito en Estados Unidos.

Lo interesante y lamentable a la vez fue que mientras su país entraba en guerra, Raymond se apresuró a narrar el derrocamiento de Ming *El Despiadado*, para establecer las aventuras de Flash Gordon en el frente de batalla en la Tierra (algo que todo héroe hizo en esa época), lo que dio al traste con la ambientación propia del personaje, que si bien regresó a combatir el mal una vez más a Mongo, ya nunca recuperó su mismo brillo, a pesar de haber sido condecorado por el presidente Roosevelt.

Maestro del *cliffhanger*, del género de la capa y espada espacial, creador de irresistibles mujeres con vestidos vaporosos, Alex Raymond partió demasiado pronto, pues falleció el 6 de septiembre de 1956, a la edad de 46 años, en un accidente automovilístico en Westport, Connecticut, dejándonos con las ganas de ver más gladiadores con pistolas láser.

Me atrevo a sostener que cualquier verdadero amante del cómic que se encuentre con las recopilaciones de su obra podrá constatar que de no ser por ese triste día en el que tomó el volante, seguramente el maestro Alex Raymond sería reconocido justamente como uno de los más grandes del cómic, al mismo nivel que Will Eisner y Jack Kirby.



DatoFRIKI

PARA DAR PRIORIDAD A LA IMAGEN, EN MUCHAS OCASIONES RAYMOND NO USABA GLOBOS PARA LOS DIÁLOGOS.

RAYMOND TENÍA LA COSTUMBRE DE DIBUJAR EN SUS TIRAS SU AUTOMÓVIL MERCEDES SL300, ABORDO DEL CUAL PERDIÓ LA VIDA.

GEORGE LUCAS HA SEÑALADO A FLASH GORDON COMO INFLUENCIA DE SU STAR WARS.

NUESTRO COLABORADOR

Jorge Tovalín produjo por tres años el programa comiquero de radio *La Quinta Dimensión* (2004-2007). Ha colaborado en *Noveno Arte*, *Secuencial*, *Comic Zone* y *Supersonic*. Escribe para diversos títulos de Editorial Vid y en el portal Supercomics.com.mx. Enfermo como él solo, escuchó una y otra vez el *soundtrack* de la película *Flash Gordon* (a cargo de Queen) mientras escribía este texto.

Augusto Mora ha colaborado en *El Inversionista*, *Día Siete*, *Istmo*, *Tareas e ilustraciones*, Editorial Santillana, Richmond Publishing y Editorial Progreso; además ha hecho cómics para las revistas *Nick*, *Big Bang*, *MAD México*, *Vagón Literario* y *Milenio Diario*. Su página es www.muertequerida.com

Casanova
Vol. 1: Luxuria
Guión: Matt Fraction
Arte: Gabriel Bá
***Lettering*:** Sean Konot

Casanova
una reseña

CASANOVA QUINN VIVE EN NUESTRO MUNDO, PERO DIFÍCILMENTE CONVIVE CON NOSOTROS.

por LUIS SOPELANA

Los guiones de Matt Fraction, también escritor de *Punisher War Journal* y *The Immortal Iron Fist*, con dieciséis páginas por capítulo y sólo con el detalle necesario, nos van introduciendo al intrincado sistema de relaciones (afectivas, familiares y sexuales) que llevan los personajes de este título publicado por Image Comics.

Cada diálogo, escena y situación contienen los elementos de una gran trama continua, obligando al lector a poner mucha atención, puesto que *Casanova* no es algo que se pueda asimilar a la primera leída.

El universo de *Casanova* es el del espionaje, el de las agrupaciones paramilitares con acrónimos simpáticos como W.A.S.T.E., M.O.T.T. o x.S.M., que lo mismo pueden estar clonando a sus enemigos que alterando a Nuestra Señora del Espacio-Continuum o construyendo casinos más parecidos al Helicarrier de S.H.I.E.L.D., que a los múltiples establecimientos que hay en Las Vegas.

Todo esto es representado de manera impecable por Gabriel Bá, artista brasileño con un estilo que recuerda a maestros contemporáneos como Mignola y Risso, pero sin perder su identidad, reflejada en elegantes y sencillos diseños, el dinamismo en las figuras y otros recursos que comprimen la narrativa pero nunca la saturan.

Fue decisión de los autores usar un solo tono (verde olivo) para crear un balance entre contar con buenos tiempos de entrega y el no conformarse con el uso del blanco y negro.

Casanova, el personaje, es la oveja negra de su familia, y vive en la línea temporal 909. Su hermana, la bella Zephyr, es agente de E.M.P.I.R.E., agencia encargada de la defensa y protección a nivel global, que es por cierto comandada por el padre de ambos, Cornelius Quinn.

Su archienemigo (*dun-dun-duuuun*) es Newman Xeno, un refinado artista del crimen que secuestra a Casanova y lo mete en la línea temporal 919, donde **él** es el chico bueno y Zephyr es toda una villana. Ahora, en un mundo que no es el suyo, pero que se parece mucho, Casanova se vuelve un doble agente, su propio gemelo malvado. Y eso le sienta muy bien.

He atestiguado discusiones sobre las historietas que se encuentran atrapadas en el concepto de Image, calificada como una compañía de malos personajes, arte *apantallador* y conceptos huecos. *Casanova*, como muchos de los títulos que la compañía ha sacado en esta década, sin duda está rompiendo con esos mitos y bien vale la pena adentrarse en su universo.

NUESTRO COLABORADOR

Ilustrador freelance, Luis Sopelana ha publicado sus historias en antologías como *Pulpo Comics* (editada por el buen *Bef*), *Urban Dreams* (editada por Santiago Casares) y *Remote Views* #2 (por Andrew Foley). Sus monos han engalanado la revista *Nick* y proyectos de Editorial Santillana. Recientemente fue parte del equipo nominado al *Eisner* por el segundo volumen de la antología *24 Seven*, publicada por Image.

MARIO GUEVARA

DE PÉNJAMO PARA EL MUNDO

SIN LUGAR A DUDAS, MARIO GUEVARA SE HA CONVERTIDO EN UNO DE LOS ARTISTAS MEXICANOS MÁS CONOCIDOS DEL MEDIO, NO SÓLO PORQUE SU TRABAJO ES RECONOCIDO EN SU PROPIO PAÍS, GRACIAS A SU COLABORACIÓN EN INFINIDAD DE PUBLICACIONES DE CORTE ENTERAMENTE POPULAR, MEJOR CONOCIDAS COMO "SEXACIONALES", SINO PORQUE DE UN TIEMPO A LA FECHA, SU ARTE SE HA PRESENTADO AL MUNDO A TRAVÉS DE DIVERSAS EDITORIALES EXTRANJERAS.

Reconocido allende la frontera, esto no ha sido motivo para que el guanajuatense, también dibujante del más grande héroe mexicano, El Santo, pierda el suelo, conservando su sencillez característica. Su paso por títulos como *BloodRayne*, *Lone Ranger* o actualmente *Solomon Kane*, hablan de su calidad y crecimiento como artista en la industria norteamericana.

Dispuesto a apoyar proyectos ya sea para grandes compañías o para trabajos independientes, como el caso de *La Tierra de Nod*, Mario Guevara siempre sabe qué es lo que quiere obtener y dar en cada colaboración. Su proyecto mas reciente, *Los Ángeles Existen*, lo confirma de manera contundente.

Comikaze sostuvo una charla con Mario, y estas son las impresiones que obtuvimos de él:

¿Qué nos puedes platicar de tu paso por las *novelitas* de corte popular que representaron tu trabajo en México?
Creo que la historieta de cada país difiere de las otras, ya sean tebeos, mangas o cómics, no solamente por el nombre, si no porque proyectan la imagen de su país. Y aunque la mayoría de quienes lean esto crea que no es así y hasta se ofenda, es cierto. A mí me gustan algunas historietas mexicanas así como también me gustan ciertos cómics y algunos mangas. Y como dibujante dibujo lo que me ofrezcan… y muchas veces aunque no me guste lo tengo que hacer.

Sin embargo, a la par tenías proyectos alternos como *El Súper Peje Kingy Lagarto* y *Santo, La Leyenda de Plata*. ¿Qué nos dices de estos trabajos?
Como te decía, el trabajo es el trabajo. Yo jamás he escogido qué quiero dibujar. Siempre me ofrecen esto o aquello, y si tengo tiempo, pues lo hago.

En una segunda versión de *Némesis: La Alianza*, del Estudio ¡Ka-Boom! tú te encargarías de la parte gráfica. De hecho, gran parte de las ilustraciones que aparecen en el *website* de ¡Ka-Boom! son tuyas. ¿Qué sucedió con ese proyecto?
Híjole, no sé. Pregúntale mejor a Óscar González Loyo.

¿Cómo se te presenta la oportunidad de trabajar en el mercado extranjero y cual fue el primer título que dibujaste para Estados Unidos?
Se presentó por necesidad, ya que si siempre hubiese tenido la cantidad de trabajo de hace cinco años, tal vez no hubiera insistido en entrar al mercado americano. Alguna vez lo intenté, pero no me esforcé, ya que no tenía la necesidad. En México siempre me trataron bien y me pagaron bien mis editores. Además, mi inglés es muy malo, por lo que ahora trabajo en Estados Unidos gracias a que Ian Montane me ayuda a traducir. Mi primer trabajo para EU fue un proyecto "de a grapa" que se llamó Myth.

Con *Bloodrayne* tuviste la oportunidad de trabajar con un equipo artístico mexicano, pero además te permitieron aportar ideas para la trama, como situar la historia en la ciudad de México e integrar a un milenario vampiro mexicano. ¿Qué impresiones tienes de esta experiencia?
Pues que fue mucho trabajo y poco dinero. Me pagaron menos por un número de Bloodrayne que lo que me pagaban por dibujar Pistolero en México. Y es que las editoriales independientes pagan poco, y creo a mí me pagan cinco dólares más que a los demás. Pero trabajar con un personaje conocido te da proyección. Eso es lo que me dio Bloodrayne, y con eso llegó The Lone Ranger & Tonto y poco después Solomon Kane.

En cuanto a Bloodrayne, pues me preguntaron dónde prefería que se desarrollara la historia, por lo que respondí que en México. En el guión sólo me indicaban un edificio alto o un parque, y yo decidía donde ubicarlos, como por ejemplo la Torre Latinoamericana. Con respecto al personaje de Valerio, lo creó Troy Wall, pero yo lo diseñé gráficamente.

¿Cómo le hiciste para compaginar tu trabajo en México con tu obra en el extranjero?
Pues, ahora sí que como dicen: chingándole. Sólo así se puede.

¿De que manera te ayudó el haber trabajado en tu país en tantos y tan diversos títulos para que tu trabajo fuera aceptado más allá de la frontera?
En realidad no me ayudó, pero tampoco me perjudicó. Creo que todos pueden trabajar en cualquier país de igual forma que en México, sólo es cuestión de adaptarse al sistema del otro. Mejor calidad implica más tiempo, pero también más dinero y si se te pide el trabajo en menos tiempo, obviamente implica hacer un trabajo que cumpla, aunque no sea tan bueno, tal como sucede en México.

Tu trabajo ha ido en ascenso y va llegando cada vez a editoriales de mayor peso…
Bueno, la idea para cualquier dibujante es trabajar en el mejor lugar. Yo trabajé en el mejor lugar en México, y ahora en Estados Unidos busqué hacer lo mismo, y si me un día me voy a Japón o a China igualmente buscaría el mejor lugar para trabajar.

¿Qué personajes y títulos te gustaría dibujar?
Conan, Sandman, Indiana Jones y Sin City.

¿Qué consejo das a los lectores que quisieran incursionar como artistas en el mundo del cómic?
¡Uy! Pues si apenas se les ocurrió por estar de moda, mejor que sigan estudiando y que se dediquen a otra cosa. Con esto tienes que empezar desde niño para que sea natural y proyectes lo que traes en la cabeza y hacer que la mano te responda.

Y si ya dibujan, pues que nunca dejen de trazar a lápiz. El lápiz es una extensión del cerebro. Sólo el lápiz, nada lo sustituye, ni la Wacom, ni el Photoshop, ni el Maya se comparan con lo maravilloso que es un lápiz Dixon de la ferretería, sabiéndolo usar, claro.

Hay que trabajar aunque no tengas ganas. Crudo, enfermo, cansado o como sea, pero tienes que dibujar todos los días y aparte ser feliz haciéndolo, para que te salga bien. Creo que ese es un don que muchos dibujantes tenemos: un gusto fanático por dibujar y que además nos enfadamos menos que la mayoría de la gente.

Y recordarles que no se dibuja por arte de magia. Pero hay una fórmula para hacerlo mejor y más rápido, para quienes la quieran seguir y puedan aguantarla. Se llama "el arte de la polainas".

¿El arte de las polainas?
Verás, si tú acostumbras correr la misma distancia todos los días, tu cuerpo siempre aguantará igual. Si en algún momento tu cuerpo dice "puedo más" y tú sigues corriendo lo mismo, jamás avanzarás. Pero si un día decides correr un kilómetro extra, después notarás que lo que antes corrías se vuelve más fácil.

Ahora, ahí va la magia: si aparte te pones unas polainas en los tobillos y corres lo más que puedes, te darás cuenta de que al quitártelas… volarás.

NUESTRO COLABORADOR
Ha participado en publicaciones especializadas como *Banda Rockera*, *Súper Luchas*, la época impresa de *Súper Cómics*, *Noveno Arte*, *Comic Zone*, *Códice Rock*, *Supersonic* y ha escrito decenas de artículos comiqueros para Editorial Vid. Seguidor de Kiss y El Santo, padece de *peoplefobia*, y a pesar de ello es invitado frecuentemente a dar conferencias sobre cómic y lucha libre. Se niega rotundamente a tener un celular, así que sólo pueden invocarlo a través de su correo electrónico: elfactormutante@hotmail.com.

¿Algún otro comentario que desees agregar Mario?

Pues que gracias a medios como ustedes el cómic mexicano está dándose a conocer. Yo conozco personas que creen que no hago nada, y si llegan a saber que soy dibujante se sorprenden de cuánto gano. ¡Hasta creen que cuando salgo con mi mochila es porque salgo a vender historietas y que las traigo cargando!

SI QUIERES SABER MÁS ACERCA DEL TRABAJO DE MARIO GUEVARA, VISITA
www.mexicocomics.com

por MAURICIO MATAMOROS DURÁN

MORT CINDER

Alberto Breccia Héctor Oesterheld

LEÍ POR PRIMERA VEZ LA SERIE MORT CINDER A PRINCIPIOS DE LOS AÑOS 90, CUANDO ADQUIRÍ VARIOS TOMOS RECOPILATORIOS DE LA REVISTA ESPAÑOLA RAMBLA EN AQUELLAS FERIAS DEL LIBRO QUE SE ORGANIZABAN EN EL PASAJE ZÓCALO-PINO SUÁREZ. AUNQUE PARA ENTONCES YA HABÍA INICIADO MI EXPLORACIÓN EN LA HISTORIETA MÁS ALLÁ DE LOS SUPERHÉROES, LA LECTURA DE MORT CINDER SACUDIÓ MIS SENTIDOS COMO POCAS COSAS LO LOGRARON HASTA AQUEL MOMENTO, Y AÚN HOY DÍA.

El misterio que constituye *Mort Cinder* en apariencia no implica nada extraordinario en la literatura o en la historieta: el dueño de una tienda de antigüedades, Ezra Winston, imán de circunstancias peculiares y fantásticas dada la naturaleza de su trabajo, parece encontrar sentido a su existencia al toparse con Mort Cinder, un aparente cadáver viviente que, tras ser colgado en vida, acude a Winston con la esperanza de que le ayude en su huída frente a los "ojos de plomo".

Ojos de plomo, de hecho, es el título de la primera aventura tardía (pues aunque se trata del primer encuentro entre los dos personajes mencionados, fue la segunda entrega de la serie) de *Mort Cinder*, y así como estas palabras se escuchan enigmáticas y sugerentes, de igual forma resulta esta serie de 10 capítulos realizados por el escritor argentino Héctor G. Oesterheld y el dibujante de origen uruguayo Alberto Breccia.

Sin semejarse a ninguna otra historieta, *Mort Cinder* evolucionó de ser un exorcismo de los demonios internos de sus autores a situarse como una de las obras básicas y más extraordinarias del medio. En *Mort Cinder* la sensibilidad latinoamericana ha sido echada a un lado por sus perpetradores para darle paso a los misterios y temores más básicos (de hecho, no extraña que el escenario de la serie sea el nebuloso y críptico Londres). De esa misma forma es que las historias en *Mort Cinder* parecen irse construyendo por sí solas: Oesterheld no sabía de qué iba a tratar la serie cuando se la pidieron, mientras que Breccia creó un dibujo sin precedente alguno.

Desde los años 50, Oesterheld destacó como uno de los guionistas de historieta más prolíficos y originales de Argentina, tanto que su trabajo en *El Eternauta* (al lado del dibujante Francisco Solano López) y *Sargento Kirk* (con Hugo Pratt), entre otros títulos, continúan siendo algunas de las obras básicas del medio en Latinoamérica.

No obstante, *Mort Cinder*, la que para muchos ha sido la obra cumbre de ambos artistas, llegó en el momento menos feliz de sus vidas.

Oesterheld se encontraba deprimido ante la desaparición de dos proyectos editoriales que él había echado a andar: *Hora Cero* y *Frontera*. Ante su difícil situación, el argumentista aseguró que estaba aceptando cualquier trabajo, aun cuando le pagaran con cacahuates. Breccia, por su parte, dejó la historieta tras la muerte de su esposa, pues este oficio no le ayudó en lo mínimo para conseguir el dinero suficiente para las medicinas que se necesitaban.

Es en ese trance, en 1962, que en la revista *Misterix* nace *Mort Cinder*, ese dolor que nunca termina y que sólo se va para regresar, o como el mismo Oesterheld lo describió en alguna ocasión: *"es la muerte que no termina de serlo"*.

Cinder es un ser inmortal, que ha llegado al encuentro de Winston, el anticuario, en un esfuerzo por mantener el recuerdo del pasado tormentoso para evitar el presente repetitivo.

Es la conciencia encarnada, condenada a vagar a través de los tiempos y, así, a transmutarse en memoria que busca la salvación en la no repetición. Es de esa forma que el negocio de Winston funciona como una especie de base de operaciones, en la que cada uno de los objetos que guarda es pretexto suficiente para una historia, una aventura y, tal vez, una redención.

Desde ese punto, el lector puede constatar la fabulosa historia detrás de *La Torre de Babel*, la verdad de muchos soldados en *La madre de Charlie* o el drama carcelario de *En la penitenciaría* y *Marlin*, entre otros inolvidables relatos.

Con *Mort Cinder*, Oesterheld logró un resumen inmaculado del misterio gótico cruzado con las imágenes sugeridas por el terror lovecraftiano. Y es ahí, en ese punto, en el que los trazos de Breccia definen a este trabajo como una obra maestra (como preámbulo al ejercicio que años más tarde Breccia, junto con el adaptador Norberto Buscaglia, realizó a *Los Mitos de Cthulu*, y el cual continúa como una obra).

La portentosa mano camaleónica de este artista escogió al expresionismo como vehículo para *Mort Cinder*, logrando así uno de los trabajos más exhaustivos (219 páginas en tan sólo dos años) y completos del medio.

Oesterheld se perdió en manos del régimen militar argentino, y Breccia murió hace quince años. Pero en la tienda de antigüedades de Ezra Winston continúan intactos cada uno de los objetos que escriben esta historia. Queda en nosotros buscar a Mort Cinder para que nos cuente cada una de ellas.

Nuestro Colaborador

Ejerce el periodismo desde hace 11 años. Bien que mal ha logrado sobrevivir gracias a éste, y ha sido lo suficientemente *mareador* para que *La Jornada*, *Reforma*, *El Universal*, *Rolling Stone*, *Conozca Más*, *Playboy* y *Cinemanía*, entre otros medios, publiquen sus disertaciones sobre cine, cómic y música. Agradece a sus padres la educación en cultura popular, y entre sus triunfos atesora las entrevistas sostenidas con Alan Moore, Alexandro Jodorowsky, Hideshi Hino, George Romero y David Cronenberg. Su ensayo *La imagen reptante: H. P. Lovecraft y el cómic mundial*, está publicado por Arsenal. Su *blog* es: www.toquedequeda.net/iconoctlan

La historia que estás leyendo es cortesía de **Bernardo Fernández, *Bef***, novelista prestigiado y monero consumado, autor multipremiado de *Tiempo de Alacranes*, *Monorama*, *Gel Azul* y mil historias más. Su *blog* es **www.monorama.ciudaddeblogs.com**

Mi MARIDO ESTABA VIENDO EL FUT EN LA HOLO CUANDO ¡PUM! DE LA NADA SALIÓ ESA COSA GELATINOSA Y SE LE TREPÓ A LA CABEZA.
LOS HE VISTO ANTES, SEÑO, SON CELENTEROIDES PARÁSITOS. LLEGAN PEGADOS A LOS CARGUEROS DE FOBOS, Y COMO ESTAMOS CERCA DEL ESPACIO-PUERTO..

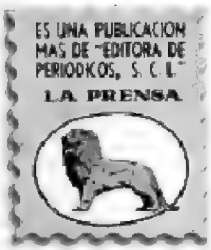
¿ES PELIGROSO?
NO.
SE DEDICA A GORREAR LOS IMPULSOS ELÉCTRICOS DE LA SINAPSIS CEREBRAL, PARA SINTETIZAR ENZIMAS. LO HACE POR VIL FLOJERA.
SON FÁCILES DE ELIMINAR.

UNO, DOS Y...
¡CUIDADO, SEÑORA, NO LA VAYA A SALPICAR.
¡AH, JIJOS!
KERRANG
¡WOW! ESO FUE RÁPIDO...
LA EXPERIENCIA, DOÑA.
AH... AAAH..
COMIKAZE

LAS ERAS DE MARVEL EN MÉXICO

1a parte

POR EXTRAÑO QUE PAREZCA, EL UNIVERSO MARVEL HA ESTADO PRESENTE EN NUESTRO PAÍS INCLUSO DESDE ANTES DE SUS INICIOS, PUES EN LOS PRIMEROS AÑOS DE LA DÉCADA DE LOS 50, LA EDITORA DE PERIÓDICOS S.C.L. LA PRENSA PUBLICÓ ALGUNOS CÓMICS LICENCIADOS SOBRE CIENCIA FICCIÓN Y MONSTRUOS, EN UNA LÍNEA DIRIGIDA AL PÚBLICO ADULTO, DENTRO DE DOS TÍTULOS QUE EN MÁS DE UN SENTIDO SE CONVIRTIERON EN VERDADEROS CLÁSICOS: CUENTOS DE BRUJAS Y EL DESPERTAR DEL MUNDO, EN LOS CUALES SE PUDO ADMIRAR EL TRABAJO (AUNQUE SIN CRÉDITOS) DE ARTISTAS COMO STAN LEE, JACK KIRBY Y STEVE DITKO.



LA PRENSA

Dentro de estas publicaciones aparecieron las historias presentadas originalmente en *Worlds Of Fantasy*, *Mystical Tales*, *Marvel Tales*, *Strange Worlds* y *Amazing Adult Fantasy*, entre otros títulos de la editora norteamericana Atlas, que años más tarde se convertiría en Marvel Comics Group.

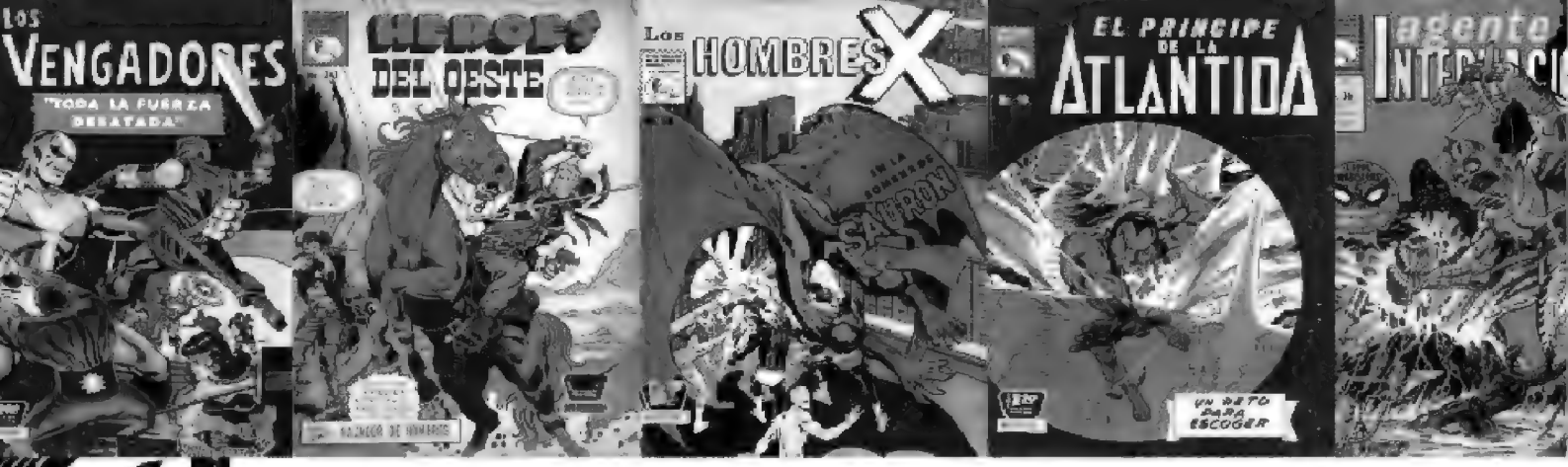
Así que contando con los derechos para publicar el material de esta editorial, en 1962 La Prensa publicó el primer número de *Los Cuatro Fantásticos*, así como *Misterios del Gato Negro*, con historias provenientes de *Tales to Astonish*; para 1963 llegó *El Sorprendente Hombre Araña* #1, mientras que dentro de *Cuentos de Brujas* se incluyó *Journey into Mistery*. Fue con estos cuatro títulos que Marvel Comics se estableció oficialmente en México.

Tras el éxito de títulos como *Los Cuatro Fantásticos* y, sobre todo, *El Sorprendente Hombre Araña*, la Prensa editó prácticamente todo el catálogo de Marvel a través de un convenio con Transworld Feature Syndicate, Inc. y Marvel Comics Group, logrando que llegaran a nuestro país cómics como *El Capitán América*, *El Invencible Hombre de Hierro*, *Thor: El Dios del Trueno*, *Sargento Furia y sus Comandos*, *Héroes del Oeste*, *Los Hombres-X*, *Diabólico: El hombre que no teme a nada*, *Los Vengadores*, y *La Increíble Mole* (nombre que recibió *The Incredible Hulk*).

Otros títulos de la época fueron *El Deslizador de Plata*, *El Príncipe de la Atlántida* (*The Submariner*), *Los Invencibles del Siglo XX* (*Avengers*), *Capitán Marvel*, *Agente Internacional* (*Nick Fury Agent of S.H.I.E.L.D*), *Dr. Centella* (*Dr. Strange*), *El Enterrador*, *Vulcano el Bárbaro* (*Conan The Barbarian*) y un largo etcétera. Cabe destacar que algunos de los títulos establecidos albergaban en sus páginas las aventuras de otros personajes, así que entre los antes mencionados se podría encontrar que en *El Sorprendente Hombre Araña* se publicaban también *El Hombre Hormiga* y *Los Vengadores*, siendo este último donde también tendrían cabida Capitán América, Thor, Hulk y Namor, mientras que en *Los Cuatro Fantásticos* se presentaban también algunas historias de *Strange Tales*.

por EVERARDO FERRER

Prácticamente, toda la Era Marvel de los cómics fue editada por La Prensa, ya que desde 1962 y hasta 1973, año en que la editorial del león perdió los derechos, se publicaron en México los títulos más importantes de la compañía. Hay que mencionar que desde un principio se tomó a Marvel como, digamos, una opción un tanto más agresiva en comparación con su contraparte de DC, publicada entonces por Editorial Novaro.



Marvel, con personajes más mundanos y realistas, logró el éxito y la identificación más inmediata con los (en ese entonces), cientos de miles de lectores, además de que, también en el plano artístico, los dibujantes ofrecían un dinamismo que la "Distinguida Competencia", no adquiriría sino hasta lograr jalar a su equipo a los artistas del *Estilo Marvel*, encabezados por *El Rey*, Jack Kirby.

Pero hay otros puntos que hicieron que La Prensa fuese uno de los pilares más importantes de Marvel no sólo en México, sino en toda Latinoamérica, y es que, como enunciamos líneas arriba, El Hombre Araña fue el personaje mas identificable para los lectores y el único con el cual la editorial se atrevió a realizar concursos apoyados en su popularidad.

Así, *El Sorprendente Hombre Araña* fue el primer título de La Prensa en representar un verdadero éxito entre sus lectores, tanto así que su periodicidad tuvo que modificarse paulatinamente, pasando de ser una publicación mensual a una quincenal y posteriormente, a una semanal, propiciando que a la larga, la edición mexicana no solamente alcanzara, sino que rebasara a su contraparte norteamericana, debido a que entonces la diferencia temporal entre la publicación del título en Estados Unidos y México era ínfima.

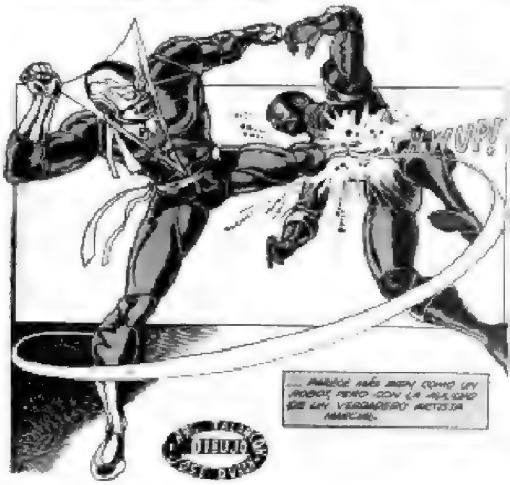
De esta forma, tanto La Prensa como la propia Marvel decidieron que *El Sorprendente Hombre Araña* se publicara con un equipo 100 por ciento nacional.

El peso recayó nada menos que en el maestro José Luis Durán, quien fue elegido por Marvel, para ser el primer artista mexicano autorizado para dibujar al arácnido, tres décadas antes que Humberto Ramos.

Cabe mencionar que aunque otros títulos también contaron con la facultad de realizarse totalmente en nuestro país, como fue el caso de *Héroes del Oeste* y *Sargento Furia* (ya sin sus famosos comandos), definitivamente fue *El Sorprendente Hombre Araña* quien reafirmó la importancia de La Prensa.

MACC DIVISIÓN HISTORIETAS

Tras perder La Prensa los derechos para publicar Marvel en México (y en general su línea de cómics), estos pasaron a manos de OEPISA: Organización Editorial de Publicaciones e Impresiones S. A., en particular a su línea MACC, sello mediante el cual por primera vez una editorial adquirió un rostro, gracias a Anuar Maccise, alias *Macc*. Obviamente, el título que abrió las hostilidades fue *El Sorprendente Hombre Araña*, al cual siguieron otras herencias de La Prensa, como *Los 4 Fantásticos* (así, con el número), *Los Vengadores*, *Los Hombres-X*, *La Increíble Mole* y publicaciones nuevas como *Ka-Zar: Amo de la Tierra Perdida*, *Pantera Negra* y *Puño de Acero*.



También surgió la línea *Terror*, con personajes como Drácula, El Hombre Lobo, el monstruo de Frankenstein y El Hombre Cosa, así como títulos de artes marciales bajo el nombre de *Kung-Fu*, donde aparecían desde Shang-Shi, hasta Los Hijos del Tigre, aunque vale la pena mencionar que también en *Puño de Acero* se presentaron personajes como Conan el Bárbaro y Sonia la Roja.

Como novedad aparecieron *Ms. Marvel* y *Amar fue conocerte*, que representó el lado romántico de Marvel y fue una respuesta a *Susy: Secretos del corazón*, de DC/Novaro, además de *El Planeta de los Simios* y *Los Súper Héroes*, en donde se publicaron aventuras de los personajes más representativos de Marvel en los setenta, como *El Fantasma Motorizado* (*Ghost Rider*) o *Los Defensores*.

Un dato curioso que resalta en las ediciones MAAC, es que el antes mencionado artista José Luis Durán sería nombrado director artístico, encargándose en gran parte de la línea de cómics. Así, uno de los títulos más destacados de Macc fue indudablemente *Arañita: Súper Historias*, que nada tenía que ver con *Spidey*, la versión norteamericana en la que se basó. Más bien se trató de un título totalmente hecho en México, ya sin autorización de Marvel, pero realizado enteramente por el artista que la propia editorial había asignado anteriormente. De esta forma, Durán presentó una versión completamente libre del arácnido.

Sin lugar a dudas, la Era Macc fue una de las más importantes etapas de Marvel en México, pues más allá de contar con su propia interpretación del principal héroe de la casa editorial, en su momento publicó las historias con una actualización asombrosa, además de incluir los créditos autorales y haber sido la primera editorial en utilizar la rotulación manual y un lenguaje *de la onda*, algo muy acorde con la época. Aunque Macc no contó con una verdadera continuidad, sus cómics se convertirían en ediciones verdaderamente entrañables.

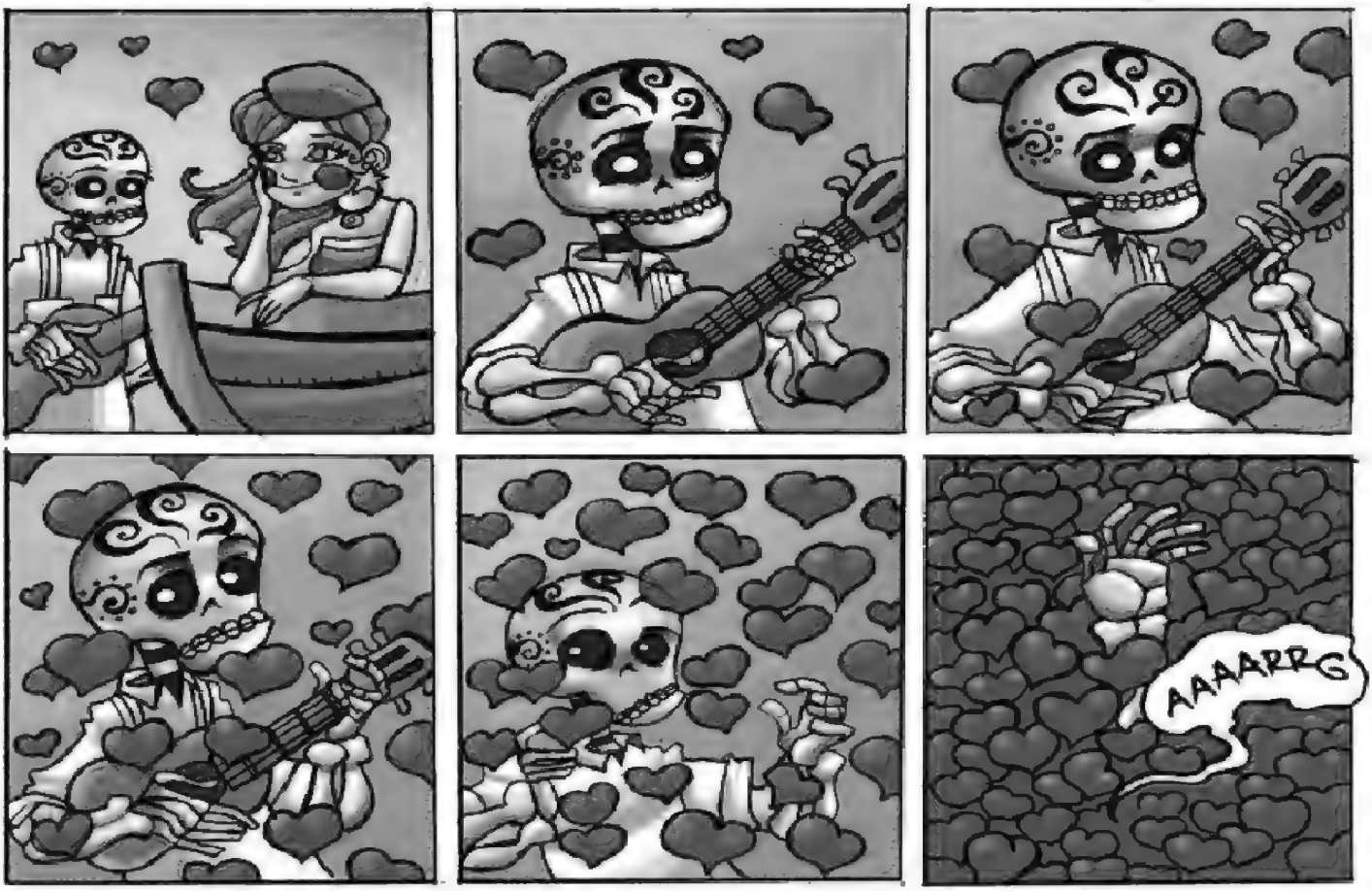
¡ya llegó!
KA-ZAR
Amo de la tierra perdida
EL SELLO DE LOS ÉXITOS
a todo color y solo $2.50
Con las más Fabulosas e Increíbles Aventuras,
en la Jungla Inexplorada.
Cómprelo en su puesto de periódicos favorito!

ESTA HISTORIA CONTINUARÁ...

AUGUSTO MORA

MUERTE QUERIDA

ESA BOQUITA LINDA
CIELITO LINDO, ES MI LOCURA
QUIERO QUE TU ME BESES
CIELITO LINDO, CON TU
DULZURA.



GUERRA Y CRISIS EN LA PANTALLA DE PLATA

por RODRIGO VIDAL TAMAYO

LA COMPETENCIA ENTRE LAS DOS GRANDES COMPAÑÍAS DE CÓMICS DE SUPERHÉROES HA PASADO DEL MUNDO EDITORIAL A HOLLYWOOD, EN DONDE AÑO CON AÑO SE ESTRENAN PELÍCULAS QUE INTENTAN ROMPER TODOS LOS RÉCORDS DE TAQUILLA O CATAPULTAR AL ESTRELLATO A PERSONAJES SECUNDARIOS. SIN EMBARGO, MÁS QUE DISCUTIR SOBRE SI ESTÁN APEGADAS AL CÓMIC O SI RESPETARON LA CONTINUIDAD, LA CRÍTICA HACIA ESTAS CINTAS DEBERÍA CENTRARSE EN SI RESPETAN EL ORIGEN Y, EN SU CASO, LA EVOLUCIÓN QUE HAN SUFRIDO LOS PERSONAJES, PERO SOBRE TODO, EN SI RESPETAN A LOS ESPECTADORES.

LA MARQUESINA DEL AYER

Después de *Batman & Robin* la industria hollywoodense consideró, de manera poco visionaria, que la gente no estaba interesada más en adaptaciones de cómics al cine. Si hubiesen sido un poco más autocríticos se habrían dado cuenta de que el problema no era el desinterés del público, sino que éste no iba a tolerar películas tan humillantes, vacías y de plano idiotas, en donde sus personajes favoritos eran tratados de la peor manera posible y sin ningún apego a lo que los catapultó al estrellato.

Fue hasta que un personaje poco conocido, Blade, logró generar cierto éxito en taquilla, que las productoras cinematográficas volvieron a mirar hacia el mundillo *comiqueril* con signos de dólares en los ojos, permitiendo la realización de la cinta que definitivamente rescató al cómic como aportador de guiones al cine. Me refiero a *X-Men*, película que demostró que, tratando con respeto a los personajes y al guión, el público acudiría en manadas a redescubrir la gracia de las historietas.

Gracias al éxito de *X-Men* es que se pudo sacar a Spider-Man del limbo legal en que se encontraba y que Marvel decidió rentar a sus demás personajes.

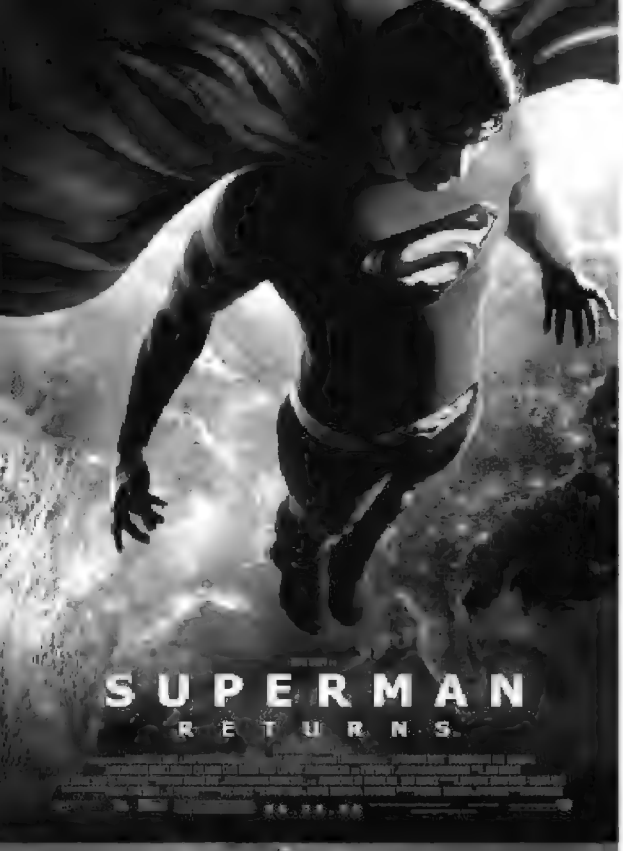
Al ver el éxito de *Spider-Man*, Warner Brothers (propietaria de DC Comics) decidió revivir la franquicia de Batman y traer de vuelta a Superman, aunque quizás hubiera sido mejor que se quedaran en donde estaban.

LA VOZ DEL FANATICO

La crítica negativa más común por parte del lector del cómic de mente cerrada es que la película no respetó las cosas tal cual aparecen en el cómic. Estos comentarios no hacen más que comprobar el estereotipo en el que se nos ha encasillado: seres sin vida social, doctos en datos triviescos sobre los cómics más desconocidos, incapaces de aceptar una adaptación en aras de llegar a un público mayor.

La forma en que se debe comentar una película tiene que ver con el contexto en el que se realiza. Decir, por ejemplo, que la trilogía original de *Star Wars* es mala porque tiene unos efectos especiales antiquísimos es una necedad puesto que fue esa película la que innovó dicho campo cuando fue estrenada.

Lo mismo sucede con las películas basadas en cómics. Decir que en la versión impresa de *Spider-Man* el Duende no usa una armadura



o que la actriz que hizo de Mary Jane en cine no está guapa y que por eso la película debería pudrirse en el infierno no es más que una opinión basada en nuestros recuerdos (en el primer caso) y en la subjetividad total (en el segundo).

Ninguno de los comentarios indica si la cinta respeta los elementos que hacen a Spider-Man ser el héroe favorito de todos o si contiene las razones por las que nos hizo hacernos fanáticos. Creo que es en esto en lo que Marvel ha atinado en sus películas.

MARVEL SE RESPETA EN SUS PELÍCULAS...

Uno ve en la saga de *Spider-Man* todo el calvario que Peter ha sufrido en los cómics, desde la falta de dinero, la baja en el rendimiento escolar a partir de la obtención de sus poderes y sus líos amorosos. En *X-Men* observamos el odio de la gente hacia los mutantes, las dos formas de ver el conflicto entre humanos y mutantes, además de un magnífico discurso acerca del respeto a otros estilos de vida.

Todo lo anterior es parte de la forma Marvel de hacer có-mics. En los años 60, Marvel innovó al presentar historias en las que la importancia no radicaba en si el héroe ganaba o no la batalla (para el lector por lo menos), pues lo que interesaba era ver que tragedia ocurriría en su vida personal y como la afrontaría.

En otras palabras, Marvel inventó la telenovela, o *cómic-novela* mejor dicho, de personas con superpoderes (y no de superhéroes porque los héroes Marvel no escogían serlo, pues más bien se sentían responsables de serlo) en la que la vida personal del héroe es mucho más interesante que sus aventuras con los supervillanos (sin desmerecer la épicas batallas que horas de regocijo nos han brindado).

Todo lo anterior puede verse en las principales cintas de Marvel y es lo que las convierte en nuevos clásicos: todos los elementos que nos hicieron enamorarnos de sus personajes están ahí (le pese a quien le pese la escena de baile de *Spider-Man 3*).

...Y DC INTENTA MARVELIZARSE

Por el contrario, personajes como Superman y Batman surgieron en un período histórico en el que su público venía saliendo de una depresión económica y lo único que quería era divertirse, sin detenerse a pensar en cómo sería la vida personal de sus héroes.

Cuando un lector hojeaba un cómic de Superman o Batman en la Edad de Oro lo único que buscaba era entretenimiento fácil: aventuras, misterios, peleas o suspenso, sin esperar ver al Hombre Murciélago conquistando chicas (no tiene tiempo para ello y los villanos no duermen) o filosofando en el tocador.

Así, podemos darnos cuenta que los personajes de DC son de nuestro agrado debido al alto grado de adrenalina que nos hacen producir. Y es precisamente en eso en lo que han fallado sus películas: Ni *Superman Returns* ni *Batman Begins* contienen la acción necesaria para equipararse al cómic original.

Más bien han tratado de *marvelizarse*, presentando la vida íntima de los personajes, pero sin un sustento basado en sus raíces y por ende, sin los elementos que los convirtieron en un éxito cultural, ¿O a alguien se le hizo atractiva la idea del *superhijo* en la última de Superman? Creo que ni siquiera al personaje.

Para rematar lo anterior tenemos a *Iron-man*, primera producción de Marvel Studios, creada ex profeso para cuidar al máximo las adaptaciones de Marvel Comics, en donde la historia es copia fiel del cómic y el resultado no pudo ser mejor: éxito rotundo en su fin de semana de estreno, asegurando una secuela y demostrando de una vez por todas que, si se cuenta bien, la historia original puede llegarle al gran público y provocarle un interés por conocer la historieta original.

Lo mejor de esto último es que si llegan a obtenerla se encontrarán con exactamente las mismas situaciones que vieron en la cinta. ¿Pueden Batman y Superman decir lo mismo?

EL CINE DE CUADRITOS

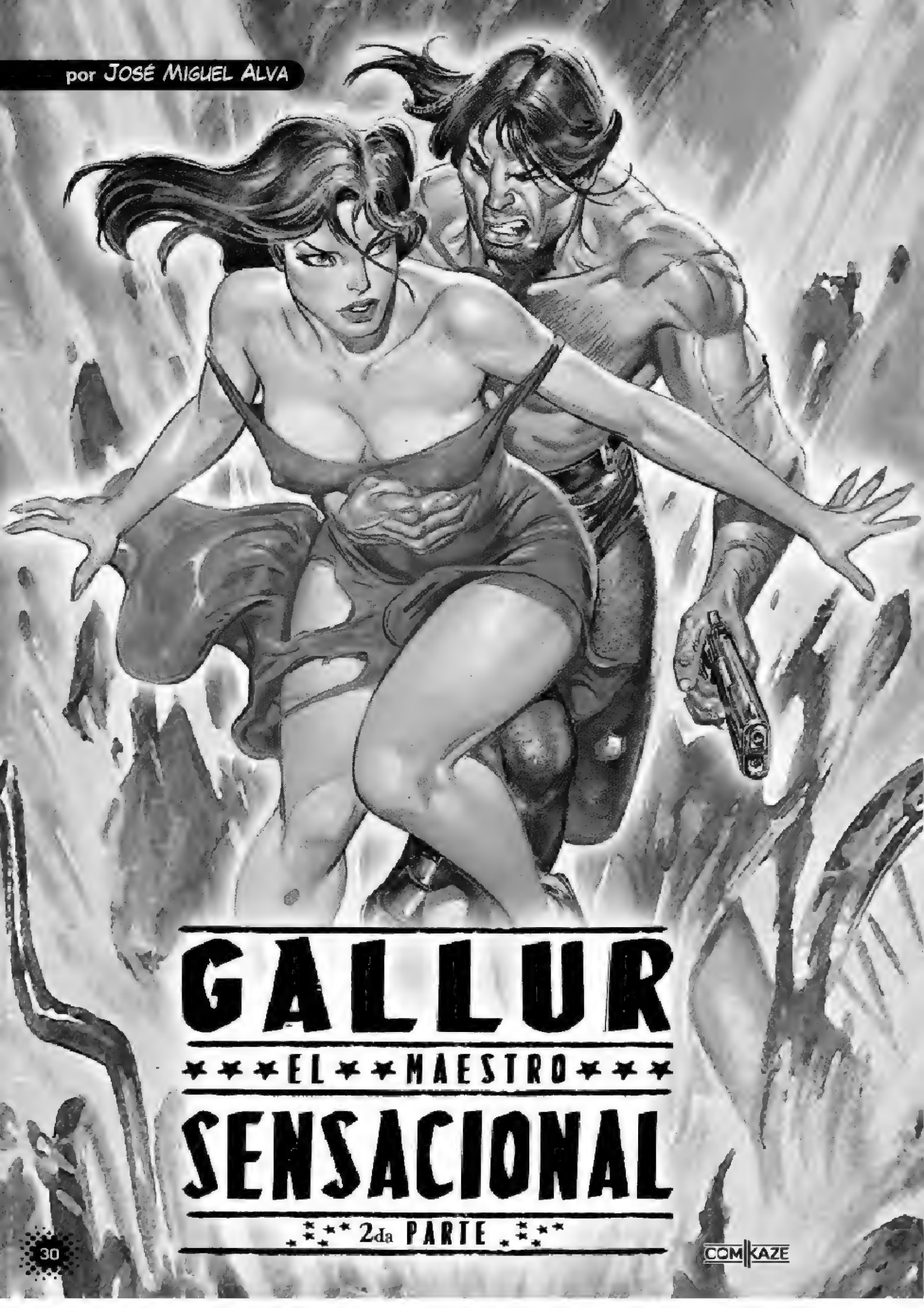
Por supuesto que no todo el cine de Marvel ha sido miel sobre hojuelas, *Fantastic Four* ha sido un fracaso en los ojos de la *fanchiquillada* debido precisamente a que no se respetaron los orígenes y al presentar una cinta de aventuras en las que el amor fraternal que une al cuarteto brilla por su ausencia. Creo que *Batman Begins* es un buen intento (que no pasa de ahí) por traer de vuelta al detective gótico, aunque la idea de involucrarlo románticamente traiciona al personaje.

En fin, esperemos que para lo que viene las productoras descubran que los efectos especiales no hacen a la película y que si se respeta la base *comiqueril*, se trabaja un buen guión, y sobretodo, no se subestima al público, las ganancias pueden ser todavía mayores y sobretodo, obtendrían algo que el dinero no puede comprar: **lealtad**.

NUESTRO COLABORADOR

Rodrigo Vidal (rvtr@yahoo.com) es biólogo y apóstata. Cree fervientemente que la educación es el camino para salvar al mundo, por lo que su tiempo libre lo ocupa en desarrollar proyectos de divulgación científica para el Instituto de Ciencia y Tecnología del DF. En sus ratos libres lee cómics, libros de ciencia ficción y edita una página llamada revistacinefagia.com, donde puede hablar como quiere sobre sus películas favoritas (y sus más odiadas también). Cuando no tiene nada mejor que hacer, trata de encontrar errores en las novelas de Umberto Eco, pero no puede, pues son perfectas.

por JOSÉ MIGUEL ALVA



GALLUR

EL MAESTRO

SENSACIONAL

2da PARTE

COMKAZE

Sensacional de Luchas a Color
El Rayo en: Las movidas de la Super Nena
Konan el Vikingo de Acero
Guerra entre tinieblas
Espectro Jr. en: Sexo en el cementerio

En el número anterior de Comikaze, Rafael Gallur platicó sobre sus inicios en el cómic y sobre el desarrollo de su disciplina como dibujante, lo cual le ayudó a forjar su inigualable estilo. En esta última parte de la entrevista, ahonda en sus gustos personales y nos da una interesante opinión sobre el cómic actual.

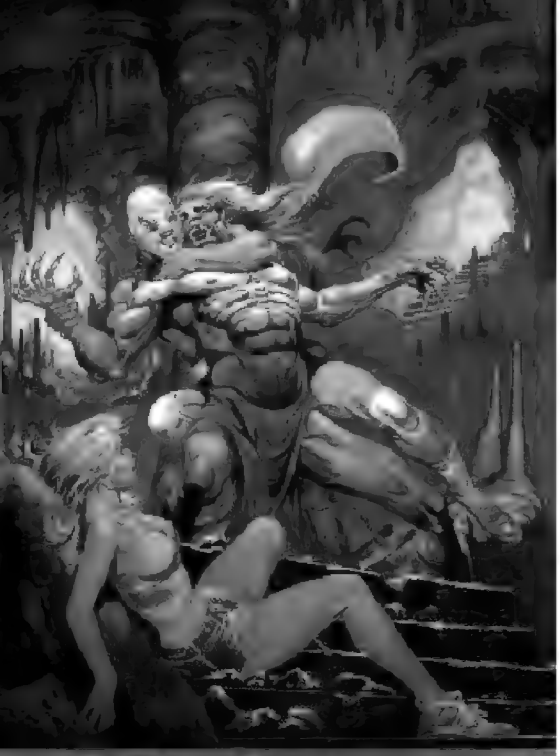
¿Cómo haces que de una historia picaresca surjan esas ilustraciones tan buenas?
Pues en Sensacional de Maestros y esas historias logré que los trabajos se vieran de manera excelsa, atractiva, pero sin llegar a ser vulgares. Logré que las chicas lucieran sexies sin tener que mostrar mucho y para eso se necesita que el ilustrador no sólo utilicé recursos de la plástica, sino que se encuentre muy bien documentado.

¿A que personaje le tienes más cariño?
A varios, por ejemplo a Frank Kein, aunque no es de mi autoría, pero le tengo cariño por el tiempo que lo realicé. También al Rayo, por mi afición a la máscara, pero sin duda alguna mi favorito es Pistolero. Yo quería que el personaje se desarrollara al máximo, pero una vez más se cayó en el cliché y se olvidó la esencia del personaje. Lo dejé, igual que a Frank Kein, y al poco tiempo Pistolero murió.

¿En que otro género te sientes más a gusto?
Me gusta el terror, pero no el terror común, sino el género más moderno, más psicológico, como lo de "Cuando el miedo llega", o el tratamiento que le di a Místico en la edición especial. Algo que me llama mucho la atención son los parajes exóticos, las aventuras con mucho dinamismo, en medios selváticos y mundos perdidos, como el caso de Tarzan o Wama, que impactaron a la cultura, volviéndose parte de la identidad del mexicano y trascendiendo en la sociedad. Eso es lo que hacían las grandes historietas de antes, las cuales al desaparecer hicieron que a muchos dejaran de interesarnos los cómics.

¿Entonces no te gusta lo que se hace en la actualidad?
No es eso, sólo me refiero a los cómics que se empezaron a hacer sobre todo en Estados Unidos a principio de los noventa. Ciertamente trajeron una excelente generación de ilustradores, pero no de dibujantes de cómics o historietistas, pues el verdadero dibujante debe contar historias, no sólo trazar bonito.

Pistolero
Para mayores de 18 años
Comikaze Emboscada entre las fuerzas
Sacrificio de inocentes
Para mayores de 18 años contiene escenas violentas
Fuego a discresión: contra el crimen
Para mayores de 18 años contiene escenas violentas
Estallido en el nosocomio



Los verdaderos historietistas deben tener y dominar muchas habilidades: manejar el lenguaje corporal, el lenguaje facial, tener un conocimiento absoluto del tema que está dibujando, estar documentados y encontrarse inmersos en la historia. Los demás son sólo ilustradores.

He visto que si a esos ídolos de muchos, sobre todo en el cómic estadounidense, si los sacas de su entorno de superhéroes, no saben que hacer. Les he visto algunos dibujos fuera de ese género y la verdad es que se ven ridículos sus trabajos.

¿Y en la actualidad todavía existen esos artistas completos?
Claro que los hay y los ha habido. En la Época de Plata estaban Juan Alba y sus discípulos José Luis Durán y Alberto León, así como Rubén Lara y Manuel Moro.

Y de los jóvenes hay quienes han demostrado su calidad al irse al extranjero. Pero el problema es que a muchos talentos no los consideran en México, pero cuando salen de aquí los endiosan. Pero claro que eso no tiene nada que ver, pues ellos podrían hacer excelentes trabajos aquí en México.

¿Crees que en México se pueden hacer cómics de calidad?
Claro que todos los dibujantes mexicanos no sólo pueden, sino que hacen trabajos de mucha calidad. Es cuestión de lo siguiente: a mí me gusta que los cómics sean mexicanos y que recuperen la idiosincrasia, pero que a la vez los dibujantes busquen nuevas técnicas, para que no sigan haciendo los cómics de siempre, es decir, más de lo mismo.

La buena historieta se perdió a principio de los 90, pero te garantizo que hoy la gente en México puede contar buenas historias. Hay grandes dibujantes que lo hacen muy bien, pero no todos son buenos historietistas. Esto se ha perdido en parte por la industrialización, por la premura, por la necesidad de los propios dibujantes, y por lo difícil de la vida, pues antes se hacían obras de autor y los artistas estaban orgullosos de lo que realizaban.

Pero cuando alguien encuentre la fórmula para hacer historietas en México, hallará que existe toda esta veta de talento, y que muchos de nuestros dibujantes son mejores que varios extranjeros. A muchos se les ha olvidado y no hay quién los encauce, mientras que algunos otros buenos andan perdidos y a otros ya ni les interesa.

La historieta se rescatará con historias de esencia mexicana. Creo que todos pueden hacer cosas aún mejor de lo que las que ya están haciendo, y que pueden contar las historias de mejor forma. Cuando ese momento llegue, verán que tengo la razón en todo lo que dicho.

Nuestro Colaborador

José Miguel Alva ha participado en *Redes*, *Acta Semanal*, *El Sol de Toluca*, Editorial Vid y *El Diario*, donde apoyó al maestro José Luis Durán en la sección *Cómic: Arte y Cultura*. Participó en la versión impresa de *Súper Cómics* y desde hace un año es director editorial de su versión web. Organiza homenajes a los grandes de la historieta nacional y es publirrelacionista de *Cenizas: Revista Narrativa/Gráfica*.

por Luis Roiz

La fascinación por lo grotesco

EN 2009 SE CUMPLIRÁN 40 AÑOS DE LA TRANSMISIÓN EN TELEVISIÓN DE GEGEGE NO KITARO, ANIMACIÓN BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR SHIGERU MIZUKI EN 1959, EN LA CUAL SE MOSTRÓ EL MUNDO FASCINANTE, EXTRAÑO Y GROTESCO DE LOS YOKAI, CRIATURAS CREADAS POR EL FOLKLORE JAPONÉS, LAS CUALES NO SON FANTASMAS NI MONSTRUOS, SINO MÁS PARECIDOS A LOS DUENDES, POR SU ESPÍRITU TRAVIESO Y CHOCARRERO.

La serie de televisión ha tenido cuatro etapas principales: de 1968 al 69, luego de 1971 a 1972, una tercera temporada en los 80 y otra más en los 90. *Gegege No Kitaro* trata sobre las aventuras de Kitaro, un niño nacido en un cementerio, quien se acompaña de la reencarnación de su padre, un ser conformado por un ojo con cuerpo, brazos y piernas humanos. Kitaro y su padre forman un equipo que defiende a la humanidad de las acciones traviesas de los *yokai*, una especie de Liga de la Justicia del inframundo. Kasa-obake (un duende cuya forma es resultado de la mezcla de un paraguas y una pierna), la mujer de dos bocas, el hombre rata, la niña gato y otros seres extraños aparecen en las aventuras de Kitaro. En Japón, *Gegege no Kitaro* es omnipresente, vemos a sus personajes en figuras, playeras, llaveros, rompecabezas, videojuegos y en todo tipo de productos promocionales.

DECADENCIA EN JAPÓN

Por otra parte, en la época de los años 20 y 30 se desarrolló el género *Ero-guro*, combinación de lo grotesco y lo erótico en las artes. Un precursor de este género fue Tsukioka Yoshitoshi, artista de *Ukiyo-e* (impresión en madera) que describía escenas de decapitaciones y decadencia a finales del siglo XIX, cuando Japón fue invadido por Estados Unidos.

Como ejemplo se encuentra la terrible historia de Sada Abe, una prostituta que castró a su amante, para que no pudiera tener relaciones con otra persona, lo cual dejó impactada a la sociedad japonesa de la época.

Ukiyo-e de Suehiro Maruo y Kazuichi Hanawa

EL OTRO POE

Otro gran maestro de este género fue Edogawa Rampo, pseudónimo del escritor Hirai Taro (quien adaptó para sí el nombre de Edgar Allan Poe, autor por el cual sentía mucha admiración). Sus historias encantaban por sus dosis de misterio, terror y tradición nipona y han influido a varias series de televisión, películas y mangas. Rampo fue autor de relatos como *La Oruga*, que narraba la desgracia de un excombatiente que perdió todas las extremidades en la guerra, y de *La Butaca Humana*, historia en la cual un diseñador de muebles se obsesiona por sentir lo que sus clientes experimentan al sentarse en sus sillas, al grado de diseñar un compartimento para vivir en el interior de sus creaciones y así estar en contacto con su clientela.

El artista del manga Suehiro Maruo también nos remite con su trabajo al *Ukiyo-e*, pero con un estilo antiguo que no tiene nada que ver con la tendencia actual del manga, sino algo más parecido al arte tradicional. Maruo presenta historias como *Mr. Arahashi Freak Show*, la cual nos describe las vejaciones a la que es sometida la niña Midori en un circo de *freaks*, o *Bloody Ukiyo-e*, trabajo realizado por Maruo con el artista Kazuichi Hanawa.

A su vez, Shintaro Kago, es otro artista considerado como el nuevo maestro del *Ero-guro*. Sus historias grotescas y absurdas son narradas de manera *non sequitor*, sin una aparente secuencia. El trabajo de Kago es también conocido como *Guro-manga*.

Sin embargo, a quien podemos considerar como el padre del manga de terror es a Kazuo Umezu, una versión retorcida de Osamu Tezuka, con historias como *Orochi*, *Makoto-chan* y *Kami no Hidari-te Akuma no Migi-te* (*La mano izquierda de Dios, la mano derecha del Diablo*). Otro artista obsesionado con lo extravangante es Junji Ito, el maestro moderno del *manga* de terror. Algunas de sus obras son *Gyo*, relato alucinante sobre una invasión de peces mutantes en una aldea de Okinawa; *Uzumaki*, una delirante historia sobre la fascinación de los habitantes de un pueblo por las espirales, y sus respectivos efectos mortales; así como *Tomie*, relato de una colegiala que es la encarnación de la lujuria. Cabe mencionar que estas dos últimas historias fueron adaptadas al cine.

SOCIEDAD ARTÍSTICA
LA SANGRE DE LAS MUSAS
UN ESPACIO PARA LO OSCURO Y EL ARTE ALTERNATIVO
noche infinita
http://www.lasangredelasmusas.tk

Otro artista de lo grotesco es Takashi Miike, quien es considerado como el *enfant terrible* del cine contemporáneo japonés, famoso por sus descripiciones grotescas y exageradas, autor de *Ichi the Killer*, cinta basada en el *manga* del mismo nombre, y de *Gozu*, historia de *yakuzas* que atestiguan la aparición de un fantasma con cabeza de vaca. Este director tamibién retomó las leyendas de los *yokai*, en su cinta *Yokai War*.

Incluso Hayao Miyazaki, el director de *Spirited away* y considerado el *Disney japonés*, usa en sus historias a los duendes y lo grotesco. En la animación *Pon Poko*, del estudio Ghibli, nos cuenta acerca de los *tanuki*, seres mágicos parecidos a mapaches, que son capaces de transformarse en varios objetos, animales o humanos. La historia es una fábula sobre la destrucción del medio ambiente en las zonas conurbadas de Tokyo, en donde los *tanuki* usan todos sus poderes para evitar la construcción de edificios departamentales.

En la animación podemos ver los testículos de los *tanuki*, cosa impensable en cualquier animación occidental. Lo curioso de esto es que las "partes nobles" de los *tanuki* también se transforman en paracaídas o en armas contra los humanos. Finalmente, ellos invocan a los *yokai* para demostrarle a los hombres lo que sucedería al destruir el medio ambiente.

A pesar de la avanzada tecnificación de su población, la sociedad japonesa sigue muy apegada a sus rituales y supersticiones. Las leyendas de fantasmas existen por todos lados, y lo fantástico está permeado en todos los aspectos sociales. El aislamiento del país durante siglos pudo haber arraigado las historias locales, a la vez que la nula influencia católica y protestante de los comerciantes portugueses y holandeses afianzaron sus costumbres.

Nuestro Colaborador

Diseñador independiente, docente en la Universidad Iberoamericana y el Centro de Diseño, Cine y Televisión, así como colaborador de la revista *SIN*, Luis Javier García Roiz (sí, con "o"), fue miembro fundador del colectivo Molotov en los 90. Aficionado a los videojuegos, la comida japonesa y el coleccionismo obsesivo de películas extrañas (horror japonés, coreano y de monstruos gigantes/ *kaiju*), *Carcass* es Ministro de la Iglesia del SubGenio desde 2007 y bajo este rito realizó un matrimonio a uno de sus mejores amigos. Es candidato a Maestro en Artes Visuales por la Academia de San Carlos de la UNAM. Su *blog* es www.reekofputrefaction.blogspot.com

Esas balas tienen mi nombre.
Pero no soy un animal fácil de atrapar.
Logro salir en una pieza y con el paquete que vine a buscar.
Y sé de algunos tipos poderosos que no estarán felices con eso.

babylon king
BY nuk 9
Mi lista termina aquí.
Una Enfermera.
Un Sacerdote.
Un Doctor.
Y un taxista.
La pequeña esta con su verdadera madre de nuevo
Ninguna vida debería estar a la venta.
Y menos la de mi hija.
DIARIO
EXTRAÑO HOMBRE PUERCO MATA 4
A la media noche enfrente del bar conocido
IMPRESIÓN DEL ARTISTA

Los poderosos quieren mi cabeza.
Sicarios me vigilan mientras canto cada noche en Babylon.
Esperando el momento de tomarme por sorpresa.
Pero el puerco lo sabe, lo sabe todo.
Y no es un animal fácil de atrapar.

nUk9, es ilustrador, comiquero y tatuador. Es miembro del colectivo La Parranda (**www.parrandademoneros.blogspot.com**). Actualmente trabaja una historia larga de *Babylon King* y en el proyecto *Saint Lazarus*. Conduce el programa *Disident Kid* en **www.fraktalradio.com**, además de colaborar en *Big Bang* y en *TatuArte en la piel*.

FIN

por EVERARDO FERRER

EL FACTOR MUTANTE

¡VIVA LA INDEPENDENCIA!

Da gusto saber saber que el movimiento de cómic independiente en México goza de buena salud, y esto lo comprobamos al acudir al evento que se ha convertido en un oasis para el movimiento, encuentro que no se organiza ni siquiera en alguna de las ciudades capital más importantes del país, sino en el puerto de Tampico, en el estado de Tamaulipas. Nos referimos, en efecto, a la *MetroCom*. En este modesto evento se dan cita artistas de todas las latitudes de México: Monterrey, Chihuahua, Veracruz, Querétaro, San Luis Potosí, el Distrito Federal y un largo etcétera, así como pesos pesados entre los que se encuentra la gente de Caligrama, *Racrufi* y Raúl Treviño, interactuando con gente que ya ha obtenido algún logro o que está buscando su propio lugar en el medio.

Fue muy bueno ver la cantidad de propuestas que se ofreció al público, desde compilaciones en versión mini, como *Weakness* (**www.lithium-studio.tk**), antologías soberbias como *Quaentum* (**www.comicspace.com/quimeraestudio**) y *Openhaüs* (**www.openhaus.net**), cómics corrosivos como los ofrecidos por *656 Comics* (**www.comicspace.com/656comics**) o de sentimiento nacionalista como *Muerte Querida* (**www.muertequerida.com**) e incluso de luchadores (sociales) como *Hechos en México* (**www.alphacomics.blogspot.com**), entre muchos otros títulos.

Por supuesto que la calidad de los productos ofrecidos difirió mucho entre sí, pues si bien pudimos encontrar trabajos que merecen toda nuestra atención y respeto, también hubo aquellos que no poseen una calidad ni medianamente buena. Pero es precisamente esta gran gama de productos lo que hará que el lector tome su decisión sobre cuál es el cómic que ha despertado su interés. Ojalá que este nuevo *boom* traiga buenas cosas.

EL ESPECIAL DE MÍSTICO: EL PRINCIPE DE PLATA Y ORO/ TOUKAN

Es una verdadera pena lo que se ha hecho con el trabajo del maestro Rafael Gallur en esta edición y es que, lo que en un principio el reconocido artista había planeado como un álbum tipo europeo, pintado en su totalidad, terminó en esto. El concepto de edición se cambió gradualmente: primero se iba a publicar en el formato de la revista *Guerreros Especial*, que habría hecho lucir el trabajo de Gallur pero finalmente se decidiría utilizar el tamaño de cómic americano.

Pero eso no es lo peor, sino que el trabajo fue recortado (literalmente) y las viñetas acomodadas de una manera infame, notándose inmediatamente el pastiche en que convertido el trabajo de "edición", poniéndole (perdón por la expresión) en la madre al trabajo del maestrísimo que nos hiciera estremecer con su *Cuando el miedo llega*. Es lamentable que la obra de un artista de la talla de Gallur sufra este tipo de "ediciones", de forma que la que pudo ser la única obra respetable dentro de *Místico* se quedó en un "lo que pudo haber sido y no fue".

Las portadas, que en el título regular eran en su mayoría lo único que valía la pena, fueron sustituidas por espantosas imágenes de Photoshop. Parecerá increíble, pero en los créditos editoriales aparece más gente que en un cómic de Marvel o DC, sin que por eso hubieran respetado el trabajo original. Toukan no solo está en deuda con el maestro Gallur, sino con el público lector, que esperábamos que a este trabajo sí se le diera su justo valor.

LAS SEMILLAS DE LA CALABAZA/ EDICIONES MONOTAURO

Este título representa una sorpresa en más de un sentido, pues nos encontramos con una historia diferente a lo ofrecido por el enorme abanico de cómics independientes que se realizan en nuestro país, al ser una historia de fantasía. Sí, todos los cómics se mueven en un ambiente fantástico, pero éste en particular utiliza la fantasía como género, con seres élficos y sirenas como protagonistas.

Daniel Ortiz Celestino sabe lo que quiere contar y lo cuenta de una manera tan sencilla como contundente, ayudado por un dibujo muy bien logrado, en un blanco y negro en su estado más puro, como ya casi nadie lo maneja, sin la utilización de pantallas ni tonalidades grises, recordándonos en parte el trabajo de nuestro fallecido amigo Alberto, *El Negro* Hinojosa.

La historia nos presenta a Hongo, un adolescente con los problemas propios de los chicos de su edad, los cuales al trasladarse a su mundo fantástico, pueden ser mucho más complejos de lo que parecerían a simple vista. *Las semillas de la calabaza* es una obra verdaderamente recomendable para aquellos que busquen cosas más allá de la testosterona, el *gore* y los cómics "chistositos", que pueblan gran parte de la escena nacional independiente. Para más información de este título, basta escribir a **danorce@gmail.com**.

EL ARSENAL: TEIBOLERA/ DIABLERO PROTOBUNKER/ EL CHANGO/ ¡#$%&! COMICS

Quienes en su tiempo fueron los autores responsables de *Lugo*, uno de los cómics vampíricos más entrañables de los 90, se reúnen de nueva cuenta para presentar este *flip-book* que nos ofrece por un lado la versión (¡por fin!) impresa de *El Arsenal: Teibolera*, de Salvador *El Mudo* Vázquez y Jesús Aburto, que vivió por más de un año como webcomic y que además es la primera historia de *El Arsenal* presentada completamente en español, más allá del "Sensacional de Sci-Fi", presentado por Arcana y que en *spanglish* ofrecía una serie de improperios en cristiano español mexicano.

Por el otro lado nos encontramos con una probadita de *Diablero*, de Carlos García Campillo y Adrián Montoya en una historia que se antoja muy interesante y que, conociendo las inquietudes como cineasta de G. Campillo sabemos que no será en absoluto un guión fácil, tanto en su realización como en su desarrollo. Los forjadores del cómic regio están de regreso, ¡Y de qué manera! Para más información, visiten **www.elarsenal.com** y **www.diablero.net**.

COMIKAZE PODCAST

Entérate de
lo más interesante del cómic
Descárgalo cada quincena en
http://comikaze.net

Y también disponible en
iTunes
¡¡Suscríbete!!

LA TIERRA DE NOD: LA MALDICIÓN (SOAN PRODUCCIONES)

Presentado en el marco de Vampirexia 2008, el primer cómic de *La Tierra de Nod* ha salido a la luz, narrándonos como Caín, el protagonista, ha de convertirse en el líder de una raza de bebedores de sangre. En realidad no se trata de un cómic como tal, sino de un relato ilustrado en un formato que recuerda los textos bíblicos, como si de una parábola oscura se tratara. Antonio Chávez escribe una historia ilustrada por Rosalba Jaquez (y un gran equipo de apoyo detrás de ella), creadora de *Mors* e ilustradora de la revista para *niños malos*, *Grita Fuerte*.

El concepto visual que se maneja a manera de papel ajado y viejo es bastante atractivo, así como las ilustraciones de *Rox*, que siempre han sido envolventes, aunque no sé porque nos da la impresión de que ha sido rebasada por su propia obra al comparar su trabajo en *LTDN* con su participación en *La Pangolina*, en donde su arte simplemente te *shockea*…supongo que se debe a que son conceptos distintos.

La Tierra de Nod va por grandes cosas y está recurriendo a grandes artistas para ilustrar una serie de *pin-ups* entre los que se encuentran Mario Guevara y *Raulman*, René Córdova y *Kumiker*, Jesús Antonio Hernández (nuestro portadista estrella) y Tozani, así como el maestro Mauricio Herrera. ¿Quieres saber más de este proyecto? Escribe a **la_tierra_de_nod@hotmail.com**.

RIGOR MORTIS (TOUKAN)

Con una campaña promocional en eventos rockeros y el Tianguis Cultural del Chopo se anunció la salida de un nuevo rock cómic: *Rigor Mortis*, y grata fue nuestra sorpresa al descubrir al equipo creativo del título, pues se trata nada menos que de *El Pinche Sam*, perpetrador de obras que van del *Simón Simonazo*, *Three Souls in My Mind* o *La Pura Banda*, hasta *Diarios de un Guacarrocker* y que fungirá como guionista en el nuevo proyecto.

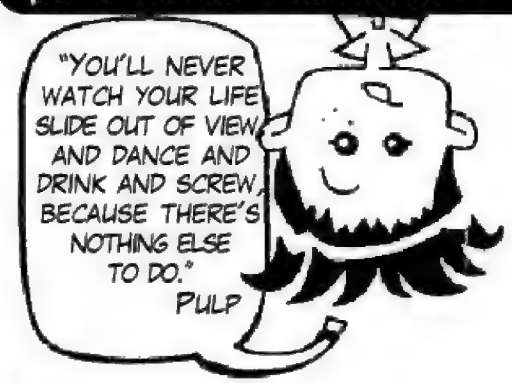
A su vez, el arte quedó en manos de uno de los mejores dibujantes que ha dado este país, nada menos que Rubén Lara, *El Bachiller*, quien domina el concepto del rock cómic, al haber participado en títulos como *Mega Rock*, *Havier Metal* (donde desbordó su pasión por la estética cyberpunk y el heavy metal), y *Larva*, amén de infinidad de publicaciones, entre las que destacan sus propias creaciones en *Drucker* y una gran cantidad de sensacionales y *sexacionales*.

Aunque la publicación se maneja entre el sensacionalismo y el *rockumental*, la narración está bien hilvanada, y los dibujos del maestro Lara cumplen con su cometido, amalgamando las ilustraciones con fotografías en un contrastante blanco y negro, lo que resulta bastante atractivo. Esperamos que el concepto mejore (el lenguaje es demasiado arcaico), pues la idea es buena y pueden sacarle demasiado jugo, así que deseamos que no dé el *Toukanazo* en dos o tres números. Bienvenido de regreso al rock cómic, maestro Lara.

MARÍA GUADALUPE

o de la historieta de pubertad

por SANTIAGO FERNÁNDEZ



Ese tambaleante periodo hormonal que en la vida conocimos como adolescencia era tan escabroso como para poder siquiera sentarse a meditar sobre el como sobrevivirla o más aún, el como documentarla; menos mal que de vez en vez hay algo en el tono de *María Guadalupe* que nos da algunas divertidas y confrontativas resonancias de lo que esa etapa fue para cada uno.

Con autoría de *Cess*, *María Guadalupe* es una publicación irregular en el más puro espíritu punk DIY (*do it yourself*) que aborda con bastante naturalidad, mucha honestidad y harto divertimiento la vida de dos colegialas adolescentes de la media nacional, logrando una de las mejores lecturas que la historieta mexicana ha ofrecido en estos tiempos.

El retrato supuestamente degeneracional de los adolescentes ha sido abordado tanto en cómics como en otros medios ya en bastantes ocasiones, muy a raíz de la categoría surgida de la novela *Generación X* de Douglas Coupland, que vino a coincidir con el movimiento musical grunge en el cual Kurt Cobain berreó su disgusto ante el patetismo cultural dado por una sociedad meramente consumista, mientras en el cine los *Kids* (Clarke, 1995) escandalizaban por su libertinaje preadolescente en lo que los más creciditos escoceses de *Trainspotting* (Boyle, 1996) conquistaban audiencias de todos los continentes con su *glam* heroinómano. Por su parte, los herederos de los comix (así, con x) hicieron lo suyo, como Peter Bagge en *Hate* al retratar al perfecto perdedor *slacker* norteamericano de Seattle, en la patética pero divertidísima figura de Buddy Bradley, mientras que las personajes de *Ghost World* denotaban que su autor, Daniel Clowes, tenía un dote muy especial para escuchar y retratar al adolescente norteamericano promedio, tanto en sus confrontaciones hormonales como en la naturalidad de su lenguaje.

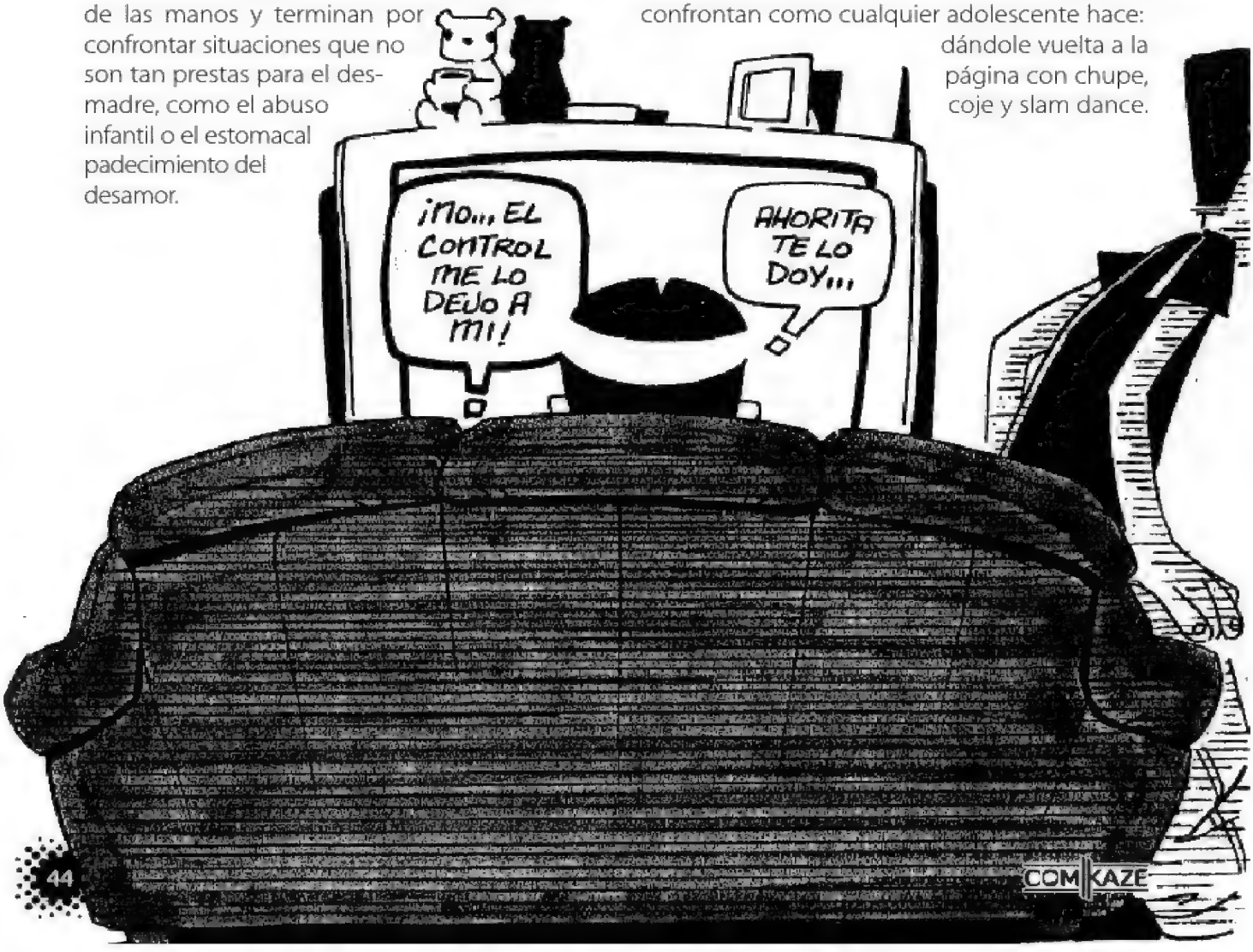
En nuestro país la etiqueta de Generación X también tuvo sus resonancias, aunque terminó por ser una clasificación elitista y/o aspiracional del afortunado niño *popis* cuyo principal drama es el atuendo nuevo a estrenar en la siguiente noche de antro. A diferencia del vacío cultural norteamericano, el adolescente promedio mexicano mas bien ha de lidiar en hormonal enjundia con los tradicionales devaneos culturales que terminan por convertise en nuestros peculiares ritos iniciáticos: el albur, el desempleo, la falta de expectativas y el irse haciendo a la mortífera idea de pertenecer a la homogeneidad de la gente común y corriente.

Así, con un singular y definido estilo narrativo y representacional, *Cess* se permite tratar a sus personajes, María y Guadalupe, sin la necesi-

dad de enmarcarlas en una postura (léase pose) pesimista, contracultural o filosóficamente nihilista; sencillamente nos las presenta primero como adolescentes y después como agentes vivenciales de un contexto particular que resultó ser el mexicano.

Refrescante de la lectura es que página a página, historia a historia, vemos como *Cess* da rienda suelta a sus personajes, en primer término para divertirse él mismo, pero tal cual en la adolescencia, repentinamente se le escapan de las manos y terminan por confrontar situaciones que no son tan prestas para el desmadre, como el abuso infantil o el estomacal padecimiento del desamor.

La historieta nos presenta momentos narrativos que por su calidad meditativa levantan las historias muy por encima de la expectativa habitual de este tipo de cómic (porque a pesar del formato, *María Guadalupe* está muy lejano de ser un fanzine). Momentos como la reacción de María ante el evidente abuso de Cristi por parte de su madre, o cuando a sabiendas de quién es su detractora telefónica anónima, en lugar de romperle la madre, le sigue el juego dándose poder en la silenciosa conmiseración. Circunstancias cruentas que María y Lupe confrontan como cualquier adolescente hace: dándole vuelta a la página con chupe, coje y slam dance.



Por si el seguir las aventuras de este par de ojetas (y es que uno ya las va conociendo) fuera poco, a lo largo de los nueve números que van de la serie, uno puede atestiguar la evolución artística de *Cess*, quien no hace tímida la mano a la hora de experimentar de vez en vez con técnicas tanto narrativas como representacionales, dejando ver una naturalidad como historietista francamente envidiable.

No está por demás hacer notar algo en la serie de *María Guadalupe* que pocas veces se presenta en el medio nacional: un autor dándole continuidad a sus propios personajes. Así el verdadero valor de la obra no esta en un *gag* en particular, sino en la forma que podemos atestiguar, experimentar y simpatizar con la evolución de un par de personajes ya de por sí carismáticas y permitir compartir su peculiar intimidad.

Ya sea como un honesto retrato adolescente, pasatiempo en la pausa hormonal o lectura de trono, *María Guadalupe* es un cómic verdaderamente meritorio de empedernidos lectores (diría también de un mejor formato, aunque un papel couché por mucho no comulga con la esencia *punketona*). Producido con sello del colectivo *fanzinero* ¡Gulp!, *María Guadalupe* se puede conseguir enviando un correo electrónico a **chesarev@yahoo.com.mx** o **zu2099@hotmail.com**, así como en el Cómics Rock Show y aglutinaciones comiqueras similares.

Agradecimiento especial a *Raulman* por sugerirme este material que, con toda seguridad, en la ostracidad intelectual jamás habría leído.

Nuestro Colaborador

Santiago Fernández es director editorial de *Cenizas: Revista Narrativa/Gráfica* misma donde recién resucitó su tira *Mortinato y Abort* (escrita por Enrique Monares) que fue serializada dominicalmente en *El Sol de Toluca* allá por 1999. En el 2004 fue ponente por parte de la Universidad del Valle Toluca en la International Comics and Arts Festival en Bethesda, EU, con un análisis de *Valentina* de Guido Crepax. Es *profe* de semiótica, hermeneútica y a veces de ilustración en las facultades de diseño gráfico de la UVT y la Universidad Autónoma del Estado de México; en esta última también laboró como diseñador gráfico en su departamento de comunicación. The Beatles, Mafalda y François Schuiten le son valores universales.

AASC
ACADEMIA DE ARTE SECUENCIAL

CURSOS Y TALLERES: DIBUJO • CÓMICS • MANGA
• PINTURA • DIBUJO PARA TATUAJES • PATRONAJE
• FIGURA HUMANA • ILUSTRACIÓN DE MODAS
• ARTE DIGITAL • DISEÑO Y ANIMACIÓN
• DOBLAJE DE VOZ• ARGUMENTO-GUIÓN

PRÓXIMO INICIO AGOSTO 2008
• MAESTROS estrellas del comic y ESPECIALIZADOS*
• CUPO LIMITADO A SÓLO 10 ALUMNOS

Mayores informes en:
informes.academia@gmail.com
www.valdiosera.com
Museo de la Historieta
e Ilustración Mexicana
5 de febrero # 493-2
Col. Algarín Del. Cuauhtémoc
Tels.: +52 (55) 5519-1429
+52 (55) 5538-3402

THE KILLING JOKE y sus 20 años

"THERE MUST BE SOME WAY OUT OF HERE, SAID THE JOKER TO THE THIEF"
BOB DYLAN EN ALL ALONG THE WATCHTOWER

Por encima de todas las cosas, el hombre es el resultado de su experiencia. Pasado y presente se conjugan dentro de todos los seres humanos para acorralarnos dentro de nuestra propia existencia, dentro de lo que se supone, somos. Esta es la premisa básica de una de las obras maestras del cómic moderno.

Escrita por el reconocido Alan Moore e ilustrada por la mano sagrada de Brian Bolland, *The Killing Joke* aparece frente a nosotros como un imprescindible en la mitología de Batman y sus múltiples derivaciones, tanto en el cine como en la cultura del siglo XX.

Hablar de Batman es hablar de una mente prodigiosa, un personaje cuya psicosis es casi tan grande como el sentido estricto de justicia derivado de su historia personal; pero también nos obliga a referirnos forzosamente a otro personaje esencial del mito del caballero oscuro: The Joker. Misterioso, psicópata, dueño de un humor ácido como su personalidad misma, este villano ha sido la fascinación de muchos lectores del Hombre Murciélago. Como antagonista, tiene quizá su momento más brillante en la pluma de Moore y la mano de Bolland. *The Killing Joke* es la apoteosis de lo que el villano representa tanto para Batman como para el Universo DC.

Al leer *The Killing Joke* se entiende perfectamente porque Moore se interesa, en un principio, en el proyecto. Reutilizando la fórmula con la que experimentó en *V for Vendetta*, Moore toma a The Joker y, en el enorme campo que representa su anonimato, nos narra un origen que hasta entonces se había mantenido oculto, tanto para los lectores como para el mismo Batman.

Ahora que se cumplen 20 años de su publicación, es momento de reformularnos la importancia que tiene la complejidad de esta historia. Aún en el inicio del mismo cómic, vemos a un Batman que por primera vez se plantea que quizá exista otra solución para la relación con su rival.

por MANUEL DÁVILA

IT'S LIFE AND DEATH I'M DISCUSSING HERE. MAYBE MY DEATH...MAYBE YOURS.

Este principio fundamental es el que lleva a Batman a presentarse de una forma mucho más humana frente a su némesis y sincerarse; pero para cuando esto sucede, la broma ha iniciado. En un movimiento maestro, The Joker utiliza al comisionado Gordon y a su hija Barbara para presentarle a Batman un argumento completamente distinto al del héroe.

IF TOO MUCH WEIGHT IS PLACED UPON THEM... THEY SNAP.

Es esta la frase que da sentido a todo lo que The Joker quiere probar, es el planteamiento filosófico desde el cual un desquiciado trata de mostrarle a otro demente que quizá no son tan diferentes. ¿Es acaso la verdadera naturaleza de ambos? ¿Batman y The Joker se distinguen únicamente por las elecciones que han hecho? ¿No es verdad que cualquier hombre, dadas las circunstancias correctas, podría volverse loco? Demasiadas preguntas que *The Killing Joke* no intenta responder.

A pesar de la crisis que representa la posible muerte de su hija, hacia el final vemos que el comisionado Gordon se mantiene cuerdo y no sólo eso, sino que le indica a Batman que hay que demostrarle al villano que se pueden hacer las cosas de manera distinta. Aún así, nos queda muy claro que The Joker no busca redimirse.

"SOMETHING LIKE THAT HAPPENED TO ME, YOU KNOW. I... I'M NOT EXACTLY SURE WHAT IT WAS. SOMETIMES I REMEMBER IT ONE WAY, SOMETIMES ANOTHER... IF I'M GOING TO HAVE A PAST, I PREFER IT BE MULTIPLE CHOICE!"

Sin duda es difícil hablar de algo tan profundo y estudiado como *The Killing Joke*, y quizá más difícil referirse a una psique que nos maravilla y aterra constantemente, pero debemos reconocer que la influencia de esta obra en el futuro del "Universo Batman" ha sido trascendental.

Frente a este cómic, sólo nos queda ser lectores conscientes, fanáticos que de cerca y lejos observamos como en esta pieza se logra el equilibrio tantas veces deseado por el escritor entre su protagonista y su antagonista.

Pero al mismo tiempo, nos debe resultar evidente que en ella, la condición de Batman y la de Joker no es tan distinta en realidad. Simplemente están separados por la postura que cada uno ha decidido tomar.

"MAYBE I'VE BEEN THERE TOO. MAYBE I CAN HELP."

¿No has leído The Killing Joke?

Pues ahora es tu oportunidad de hacerlo con estilo. Mándanos antes del 30 de septiembre de 2008, una foto en la que aparezcas en la misma pose que The Joker en la portada de esta obra maestra. **La mejor foto se ganará un ejemplar de *The Killing Joke: The Deluxe Edition***, que además de haber sido coloreada especialmente por Brian Bolland, contiene comentarios de Tim Sale, *sketches*, y la excelente historia *An innocent guy* como material adicional. Nuestro correo es **revistacomikaze@gmail.com**

Nuestro Colaborador

Adorador de Alan Moore, Manuel Dávila Galindo Olivares es escritor, nacido en la ciudad de México en 1980. Es enemigo de los acentos, aunque él no lo sepa. Desde que vió el trailer de la película *Watchmen*, no ha parado de salivar.

PinUp realizado por
Mauricio Herrera,
miembro fundador de

Berserker
COMICS

GUERRA
+
RAULMAN